3,90 DM

GAMES AND MORE

Heft 24/98 • Ab 11.11.98
DM 3,90 • ATS 29,– • sfr 3,90
lfr 86,– • bfr 86,– • nfl 4,70
dkr 16,– • Lit 4.200
DR 700 • Pta 360

PC • Nintendo • Sony • Sega

GAMES AND MORE

Spaß für PC • Sony • Nintendo • Sega • Tips & Tricks • Film & Musik

LEELOO VS. LARA

Die Super-Girlies im Vergleich
Wer macht Euch mehr an?

LINKS RÜCKKEHR!

Wird „Zelda 64" das beste Spiel aller Zeiten?

WAS SPIELT ENIE VAN DE MEIKLOKJES?

Der VIVA-Star im Exklusiv-Interview

DER KÖNIG IST TOT – LANG LEBE DER KÖNIG!

„Caesar 3" greift nach dem Thron

Mit 4 coolen Postkarten zum Sammeln

GLÜHENDE KUFEN UND BRENNENDES EIS!

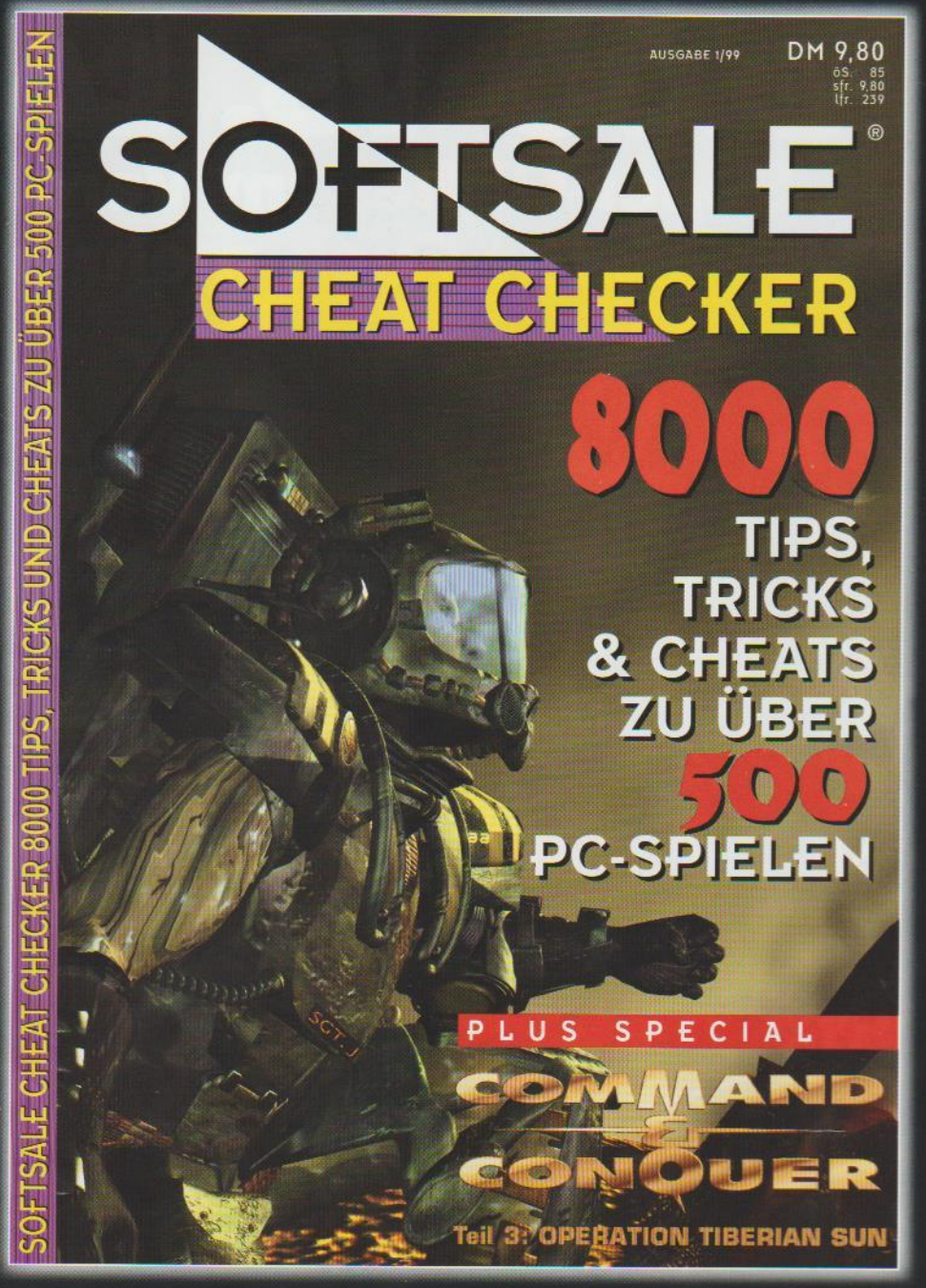
„NHL 99" im Härtetest

WAHNSINN!!!

Gewinnt mit Ubi Soft ein FORMEL 1 COCKPIT!!!

24
4 394821 103900

MOGELN
BIS DER ARZT KOMMT



NEU AM KIOSK AB 13. NOVEMBER 1998!

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416

In diesem Heft:

NEWS

Brandheiße Neuigkeiten ..... Seite 04
Die aktuellen Spielecharts ..... Seite 64

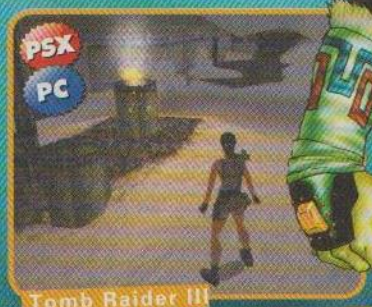
PREVIEWS

Blade & Blaze ..... Seite 27 ..... PSX
Dark Secrets ..... Seite 22 ..... PC
Drakan - Order of the Flame ..... Seite 28 ..... PC
Hype - The Time Quest ..... Seite 16 ..... PC, PSX
Fallout 2 ..... Seite 12 ..... PC
Final Fantasy 8 ..... Seite 25 ..... PC, PSX
Legend of Zelda ..... Seite 14 ..... N64
Rayman 2 ..... Seite 18 ..... PC, PSX, N64
Return to Krondor ..... Seite 24 ..... PC
Speed Busters ..... Seite 30 ..... PC
Tomb Raider III ..... Seite 10 ..... PC, PSX
Wargasm ..... Seite 26 ..... PC

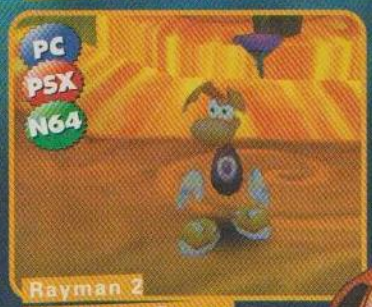
TESTS

All Star Tennis ..... Seite 61 ..... PSX
Anstoss 2 Gold ..... Seite 50 ..... PC
Caesar III ..... Seite 36 ..... PC
Future Cop L.A.P.D. ..... Seite 40 ..... PSX
Gold Games ..... Seite 50 ..... PC
Grand Prix Legends ..... Seite 60 ..... PC
Larry's Casino ..... Seite 61 ..... PC
Legend ..... Seite 34 ..... PSX
Madden NFL 99 ..... Seite 61 ..... PSX
MediEvil ..... Seite 52 ..... PSX
Mission: Impossible ..... Seite 56 ..... N64
Moto Racer 2 ..... Seite 51 ..... PSX
NHL 99 ..... Seite 46 ..... PC, PSX
Nightlong ..... Seite 33 ..... PC
Parasite Eve ..... Seite 42 ..... PSX
Racing Simulation 2 ..... Seite 41 ..... PC
Rent a Hero ..... Seite 62 ..... PC
S.C.A.R.S. ..... Seite 35 ..... PSX
Spyro the Dragon ..... Seite 48 ..... PSX
Tiger Woods 99 ..... Seite 61 ..... PC
V 2000 ..... Seite 58 ..... PC, PSX
Wild 9 ..... Seite 38 ..... PSX

Zelda
Ocarina of Time



Tomb Raider III
Die Abenteuer von Lara Croft



Rayman 2
The Great Escape

Rent A Hero

Mission: Impossible

NHL 99

MediEvil

SPECIAL

Lara vs. Leeloo ..... Seite 66
Power-Frauen ..... Seite 68
Interview ..... Seite 70

HARDWARE

Wie funktioniert eigentlich... ein Joypad? ..... Seite 72
Der große Joypad-Test ..... Seite 74

FILM & MUSIK

Die Maske des Zorro ..... Seite 83
Mulan ..... Seite 80
Star Trek auf Video ..... Seite 84
Verrückt nach Mary ..... Seite 82
Neue Musik-CDs ..... Seite 88

SERVICE

Der große Wettbewerb ..... Seite 92
Die besten Hersteller-Seiten im Netz ..... Seite 78
Leserbriefe ..... Seite 94
Rätsel & Humor ..... Seite 96

RUBRIKEN

Fotoroman ..... Seite 90
Impressum ..... Seite 07
Inserentenverzeichnis ..... Seite 98
Schnipsel ..... Seite 86
So bewerten wir ..... Seite 32
Vorschau ..... Seite 98

Psygnosis' PC-Offensive 1999

San Fransisco, USA – Psygnosis hat in den USA neben dem potentiellen Top-Titel „Drakan" (siehe Preview in diesem Heft) mindestens zwei weitere Titel in der Mache: „Hired Guns" ist die Neuauflage eines Amiga-Klassikers, basierend auf der „Unreal"-Engine. Ihr steuert dabei vier Söldner, die auch selbständig agieren können, durch eine actionlastiges 3D-Strategiespiel – da ist echte Teamarbeit gefragt, besonders im Multi-Player-Modus. Das Echtzeit-Strategical „Metal Fatigue" präsentiert sich ebenfalls in bestem 3D: Die Kamera kann stufenlos gedreht und geschwenkt werden. Durch zwei Besonderheiten will sich das Spiel von anderen dieses Genres abheben: Zum einen kämpft man nicht nur auf der Oberfläche. Taktisch wichtige Gebäude lassen sich auch unterirdisch oder in den Wolken ansiedeln. Zum anderen gibt es riesige Kampf-Roboter, die jeden Panzer wie eine Ameise aussehen lassen. Treffen zwei dieser Kolosse aufeinander, soll es einen Kampf à la „Tekken" geben. Geht alles nach Plan, werdet Ihr beide Titel bereits im Frühjahr 99 spielen können.

Nähere Infos unter:
http://www.psygnosis.com

PC

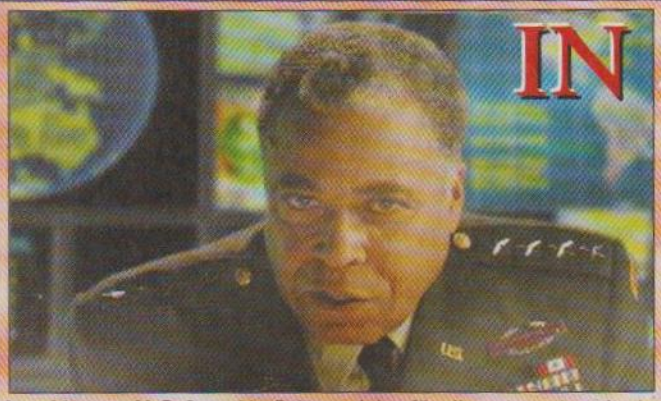
SÖLDNEREINSATZ VERSCHOBEN!

Mannheim, Deutschland – Obwohl es bereits in einigen Magazinen getestet wurde, gab der deutsche Vertrieb Topware kürzlich bekannt, daß das von vielen Fans bereits sehnsüchtig erwartete Söldnerspektakel „Jagged Alliance II" dieses Jahr definitiv nicht mehr erscheint. Voraussichtliches Datum für die Veröffentlichung ist jetzt März 1999.

Nähere Infos unter: http://www.topware.de

PC

HOLLYWOODSTARS IN „C&C"



Las Vegas, U.S.A. – Als Schauspieler für die zahlreichen Zwischensequenzen seines neuen Strategie-Spektakels „Command & Conquer: Tiberian Sun" hat Westwood Studios zwei berühmte Hollywood-Größen verpflichten können. Als Anführer der GDI-Gruppe agiert James Earl Jones, bekannt aus Filmen wie „Jagd auf Roter Oktober" und „Conan – Der Barbar". Die Rolle des leitenden GDI-Commanders wird von Michael Biehn verkörpert, der zuletzt in dem Kassenknüller „The Rock" zu sehen war.

Nähere Infos unter:
http://www.westwood.com

PC PSX

Compilation-Chaos

Dreieich, Deutschland – TopWare hat per Gerichtsbeschluß die Auslieferung der Hit-Sammlung „Best of Games Vol.1" gestoppt. Die Compilation mit 23 CDs und 15 Top-Spielen wie „Dungeon Keeper", „C&C" und „FIFA 98" von EA, Infogrames und Virgin wird zwar trotzdem erscheinen, allerdings unter einem anderen Namen. Durch diese Verzögerung ist TopWare mit der eigenen Spielesammlung „Gold Games 3" (siehe Test in dieser Ausgabe) zuerst auf dem Markt. Da soll noch einer durchblicken ...

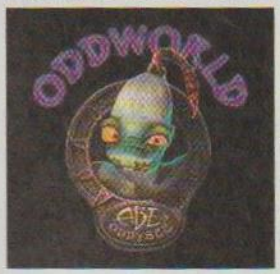
Nähere Infos unter:
http://www.infogrames.de

PC

Ein Oskar für Abe?

PSX PC

Hollywood, USA – Wer immer noch nicht wahrhaben will, daß sich die Spiele-Industrie und Hollywood immer näherkommen, für den ist vielleicht folgende Meldung interessant: Abe, der Held aus „Oddworld: Abe's Oddysee" und dem neuen „Abe's Exoddus" von GT Interactive, wird vielleicht für einen Academy Award in der Kategorie „Bester animierter Kurzfilm" nominiert. „Abe's Exoddus, The Movie", so der vorläufige Name, wird ein Zusammenschnitt aus dem Intro und den Zwischensequenzen des neuen Spieles werden. Ende Oktober ist der Film in ausgewählten Kinos in Los Angeles zu sehen. Ob Ihr den Film hier in Deutschland zu sehen bekommt, steht noch nicht fest.



Nähere Infos unter: http://www.gtinteractive.com

Fast so schön wie das Original

Hannover, Deutschland – Für großen Andrang am Ubi-Soft-Stand sorgte auf der diesjährigen CeBIT Home das Model Larissa Mische. Das hübsche Mädel sah der Original-Leeloo aus dem Film „Das Fünfte Element" dermaßen ähnlich, daß sie sich vor Autogrammwünschen kaum retten konnte.

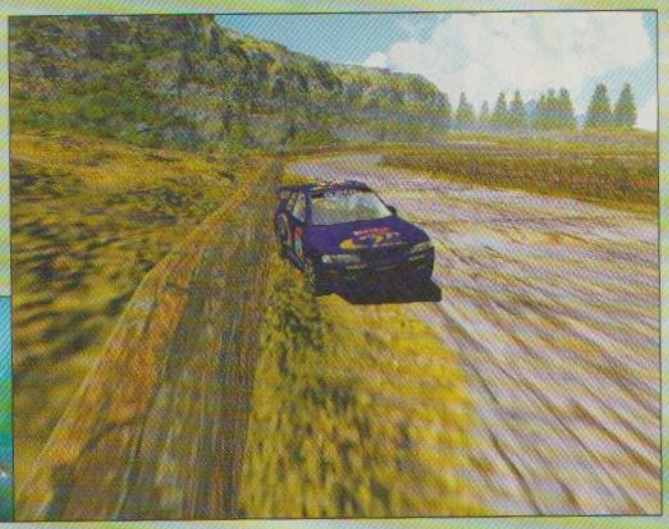
Nähere Infos unter: http://www.ubisoft.de

SEGA macht Dampf!

DC

Tokio, Japan – Auf der Tokio Game Show hat Sega bereits erste Spiele für seine neue Super-Konsole Dreamcast gezeigt, die nächstes Jahr erscheinen soll. „Geist Force" wird ein 3D-Shooter auf einem fremden Planeten, dessen Oberfläche sich aus Hunderten von Quadratkilometern mit Bergen, Tälern, Schluchten, Vulkanen und reißenden Flüssen zusammensetzen wird. Laut Aussage von Sega wird gerade dieses Spiel eher an eine Fernsehshow erinnern als an ein Computerspiel – Teile der Grafiken wurden von Netter Digital Entertainment (Babylon 5) erstellt. Gezeigt wurden außerdem u.a. „Virtua Fighter 3tb" (tb = team battle), „Sonic Adventure", „Sega Rally 2" – der Nachfolger zum Automaten – sowie „Godzilla Generations", ein Spiel, in dem Ihr ganze Städte in Schutt und Asche legen könnt.

Nähere Infos unter: http://www.sega.de



Der deutsche Dilbert

Kiel, Deutschland – Für all diejenigen unter Euch, die von unserem genialen Comic-Strip „Moderne Zeiten" gar nicht genug bekommen können, ist jetzt im Achterbahn-Verlag „Moderne Zeiten – Hilfe! Computer!" von Mathias Neumann erschienen. Das Buch hat 96 Seiten und kostet 14,80 DM – die ISBN-Nr. lautet 3-89719-031-1.

Nähere Infos unter: http://www.werner.de

Mittelerde Online

Oakhurst, U.S.A. – Die zur Cendant-Gruppe gehörenden Yosemite Studios arbeiten gerade an einem Online-Spiel, das auf der klassischen Fantasy-Erzählung „Der Herr der Ringe" von J.R.R. Tolkien basiert. Das Spiel wird zeitlich allerdings nach dem Buch angesiedelt sein, so daß Ihr auf die bekannten Helden wie Gandalf, Frodo und Bilbo leider verzichten müßt.

Nähere Infos unter: http://www.middle-earth.com

PC

WAS IST EIGENTLICH...?

SCANNER

Ein Scanner ist ein Gerät, das Bilder (z.B. Fotos von Euch) mit einem Lichtstrahl abtastet und die Informationen in den Computer einliest. Dort könnt Ihr sie dann z.B. mit einem Malprogramm bearbeiten und ausdrucken.

HTML

HTML steht für Hypertext Markup Language (=Sprungtext-Markierung Sprache). Es handelt sich dabei um eine Programmiersprache, mit der Internet-Seiten gebaut werden. Das Besondere an HTML sind die sogenannten Links. Wenn Ihr auf einen Link (meistens ein unterstrichenes Wort oder ein grafisches Symbol) klickt, dann springt Ihr automatisch auf eine neue Seite.

WWW

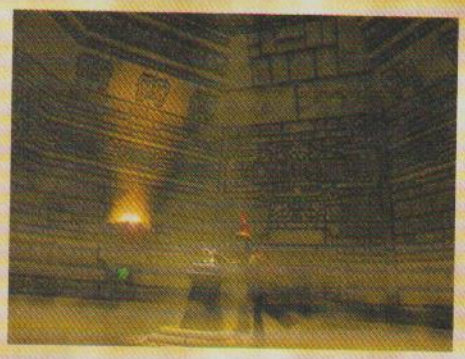
WWW steht für World Wide Web (= weltweites Netz). Das WWW ist ein Dienst im Internet, der durch seine grafische Benutzeroberfläche die einfache Bedienung des Internets per Browser ermöglicht.

BROWSER

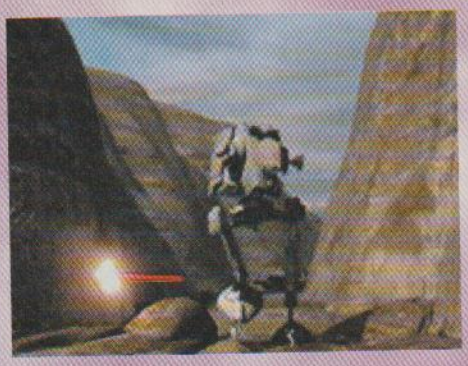
Das englische Wort „browse" bedeutet soviel wie „blättern" oder „bummeln". Ein Browser dient zum Surfen im Internet. Mit einem solchen Programm (z.B. MS-Explorer oder Netscape Navigator) lassen sich die Seiten im WWW betrachten.

Simon the Sorcerer 3D

Birmingham, England – Das englische Entwicklerteam Adventure Soft hat die Arbeiten an dem für Ende dieses Jahres angekündigten Adventure „Simon the Sorcerer III" eingestellt. Statt dessen hat der Hersteller die Engine des bald erscheinenden „Prince of Persia 3D" erworben und plant nun, die neuesten Abenteuer des Zauberlehrlings als Plattformspiel umzusetzen. Außerdem erscheint dieser Tage das „Simon the Sorcerer Puzzle Pack" – eine Spielesammlung mit Karten- und Denkspielen für Windows.
Nähere Infos unter:



DAS IMPERIUM SCHLÄGT ERST 1999 ZURÜCK



San Rafael, U.S.A. – Jetzt ist es offiziell: Das im „Star Wars"-Universum angesiedelte Echtzeit-Strategiespiel „Force Commander" kommt laut Aussage des Entwicklers LucasArts erst Ende nächsten Jahres auf den Markt – voraussichtlich im Oktober.
Nähere Infos unter:
http://www.lucasarts.com

Die Saurier sind los

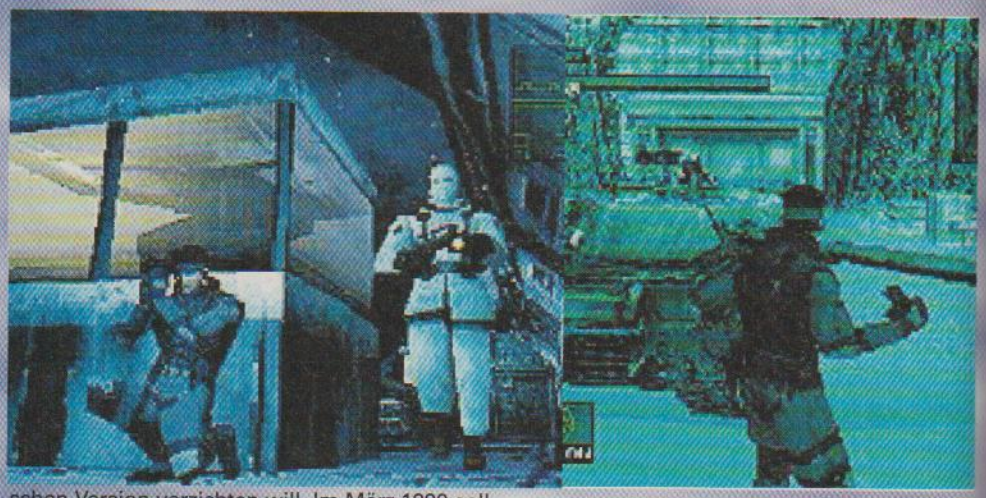
PC

Los Angeles, U.S.A. – Nachdem Steven Spielbergs Softwareschmiede zum Film „Jurassic Park 2: The Lost World" bereits ein PSX- und ein Saturn-Spiel veröffentlicht hat, arbeitet Dreamworks Interactive nun unter Hochdruck an einer PC-Umsetzung des Dino-Stoffes. Im Spiel „Trespasser" kämpft Ihr Euch aus der Ich-Perspektive durch den von Sauriern verseuchten Dschungel auf der Nachbarinsel des ursprünglichen Dino Parks. „Trespasser" soll noch im November in den Staaten erscheinen.

Nähere Infos unter:
http://www.dreamworksgames.com

WARTEN AUF „METAL GEAR SOLID"

Frankfurt, Deutschland – Während der heiß erwartete Actionkracher „Metal Gear Solid" in den U.S.A. bereits veröffentlicht ist, müssen sich die deutschen Fans noch etwas gedulden. Konami arbeitet gerade unter Hochdruck an der Übersetzung, da man hierzulande auf den Verkauf einer englischen Version verzichten will. Im März 1999 soll es dann aber endlich soweit sein.
Nähere Infos unter:
http://www.metalgear.com



+++ „Prey", der neue Titel von 3D-Realms, kommt doch erst im Jahre 2000+++

+++Eine neue Version von „Ultima Online" ist in den USA ab Ende Oktober erhältlich+++

+++Gigawatt Studios („Men in Black") wird die Umsetzung des neuen Warner Bros. Films "Soldier" mit Kurt Russel in Angriff nehmen - erscheinen soll der Titel für PC Mitte, für PSX Ende 1999+++

+++„Myth II" wird nicht wie bisher nur 3Dfx unterstützen, sondern über Direct3D alle 3D-Karten voll ausnutzen+++

+++„Unreal 2" kommt! Noch ist nichts über den Nachfolger bekannt, voraussichtlich im nächsten halben Jahr will Epic erste Details veröffentlichen+++

FINAL FANTASY VII KINOFILM

PC PSX

Hawaii, U.S.A. – Unbestätigten Gerüchten zufolge arbeitet Squaresoft an einer Kinofilm-Umsetzung seines RPG-Knüllers „Final Fantasy VII". Der Streifen soll, ähnlich wie Disneys „Toy Story", komplett im Computer entstehen. Ein Erscheinungstermin ist allerdings noch nicht bekannt.

Nähere Infos unter:
http://www.squaresoft.com

+++Die Demoversion von „Heretic II", dem Nachfolger zu „Hexen II", liegt im Internet zum Download bereit. Eine schnelle Verbindung solltet Ihr mitbringen, die Demo ist fast 40MB groß. Mit dem fertigen Spiel soll gleich ein Level-Editor mitgeliefert werden+++

+++Sirtech Software hat sein Büro in den USA geschlossen. „Wizardry 8" und „Jagged Alliance II" werden aber dennoch erscheinen - sie werden im Hauptquartier in Kanada fertig programmiert.+++

+++Eidos bastelt gerade an einer Filmumsetzung des Mel-Gibson-Streifens „Braveheart". Das Ganze soll ein Echtzeit-Strategiespiel werden.+++

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:
Anschrift der Redaktion
Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Obere Hauptstr. 8, 85354 Freising

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger

Chefredakteur
Ralf C. Adam (V.i.S.d.P.)

Stellv. Chefredakteur
Michael Hengst

Chefin vom Dienst
Martina Vrenegor

Redaktion
David Skreiner

Freie Mitarbeiter
Patrick Dowling, Peter Schwindt,
Rainer Frühwacht

Redaktionsassistenz
Ines Roßius

Layout
Maren Hengst, Sascha Selke,
Bernd Buchberger

Konzeption und Gestaltung
Maren Hengst, Sascha Selke

Titel
Eidos Interactive, Ubi Soft

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in GAMES AND MORE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programmen entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Inhaltspapier
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage der Computec Media AG bei.

Zentrale Service-Nummer
0911 / 2872-150
Service-Fax: 0911 / 2872-250

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Abo-Nummern
Tel: 0180 / 5959506
FAX: 0180 / 5959513
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Tel: 0911 / 2872-100
Fax: 0911 / 2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)
Wolfgang Menne

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer

Anzeigenassistenz
Claudia Rudolph

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 01.10.1998

Verlag
Computec Media AG
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Tel: 0911 / 2872-100
Fax: 0911 / 2872-200

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Michael Schraut

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Abonnement
GAMES AND MORE kostet im Abonnement 39,00 DM für 12 Ausgaben

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel: 06246 / 8820
Fax: 06246 / 8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN / Pressepost
GAMES AND MORE wurden folgende ISSN und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen

Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden

Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege

Charaktere per Memory Card exportierbar

4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter

www.funsoft-online.com

PlayStation

Das Action-Rollenspiel

Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~

T&ESOFT

ABC A FUNSOFT. COMPANY

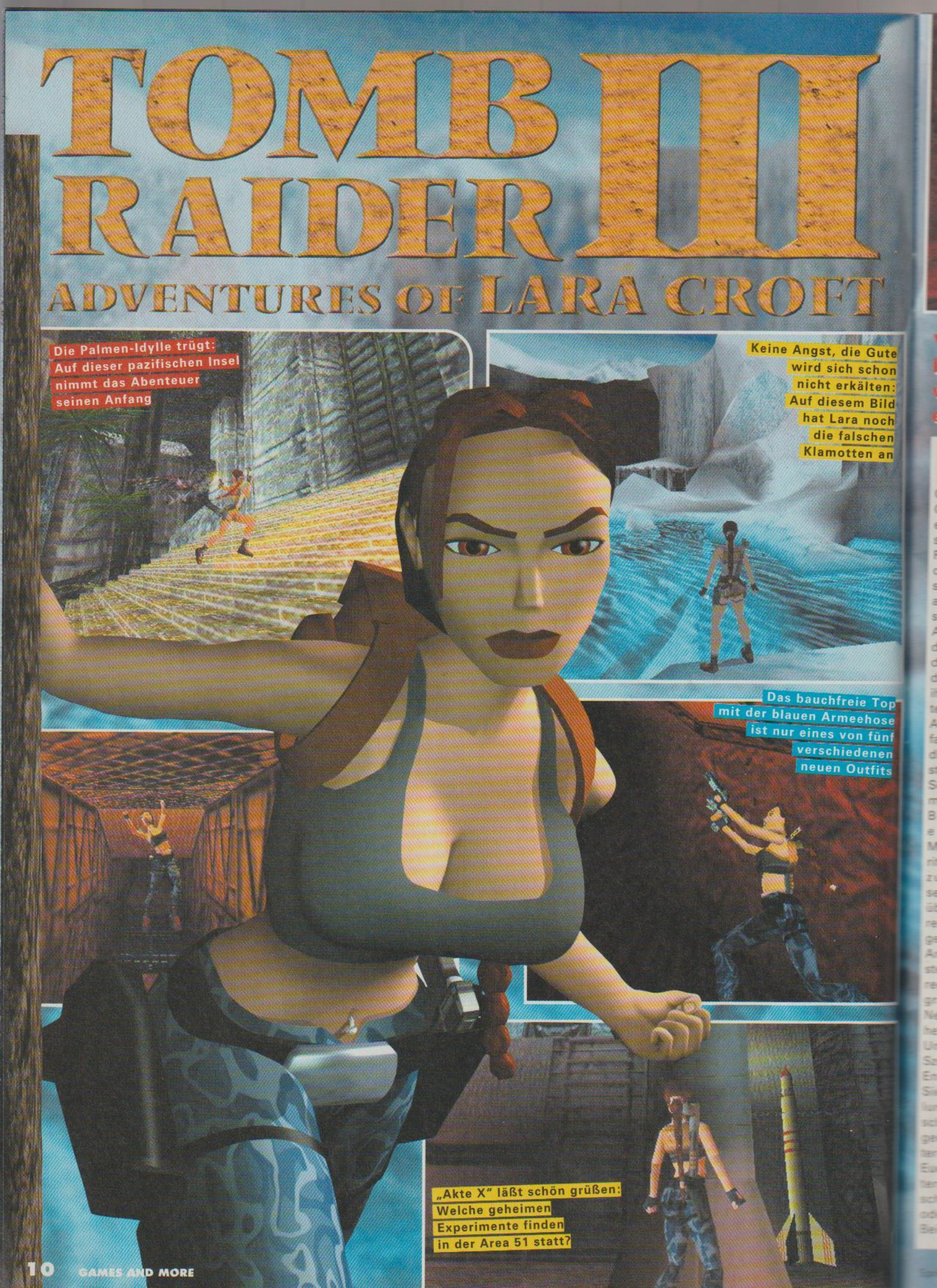
FUNSOFT.

ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111, ABC Software AG (CH), Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008, ABC Software GmbH (A), Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT



Die Palmen-Idylle trügt: Auf dieser pazifischen Insel nimmt das Abenteuer seinen Anfang

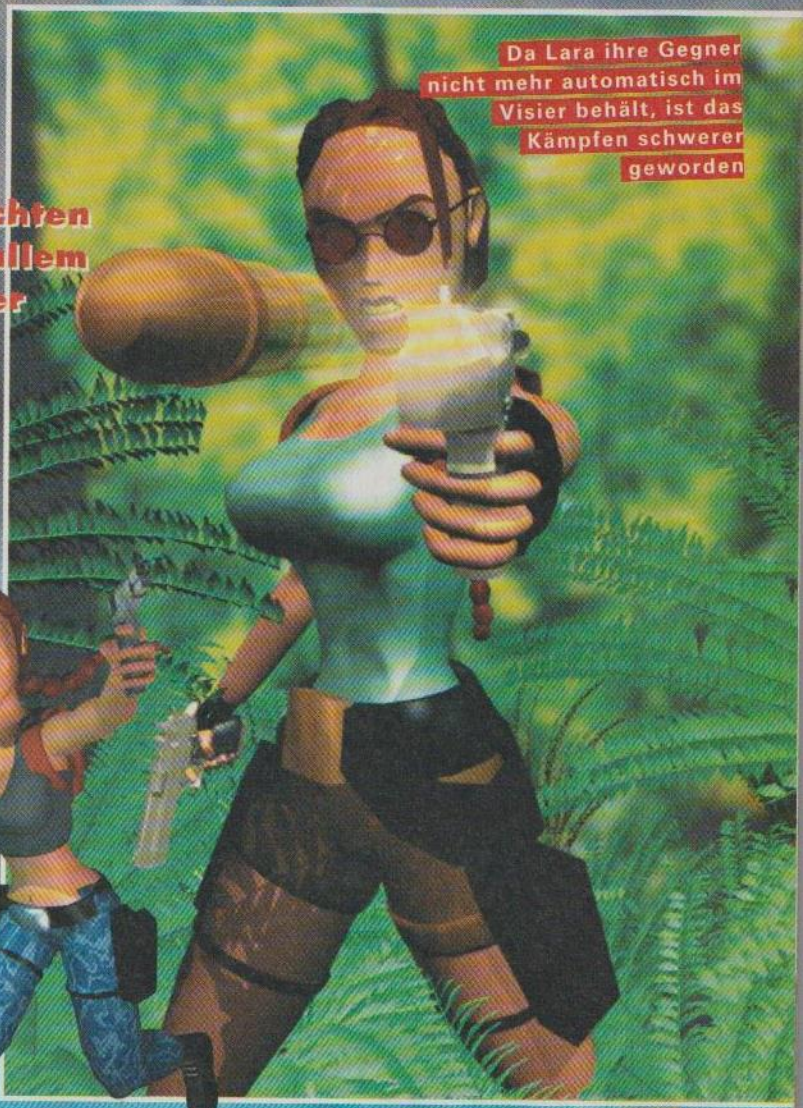
Keine Angst, die Gute wird sich schon nicht erkälten: Auf diesem Bild hat Lara noch die falschen Klamotten an

Das bauchfreie Top mit der blauen Armeehose ist nur eines von fünf verschiedenen neuen Outfits

„Akte X" läßt schön grüßen: Welche geheimen Experimente finden in der Area 51 statt?

Wenn es eng wird, robbt die Archäologin auch schon mal auf allen Vieren durch die Gänge

Noch gemeiner: In „Tomb Raider III" gibt es Dutzende von Arten einen schnellen Tod zu sterben



Da Lara ihre Gegner nicht mehr automatisch im Visier behält, ist das Kämpfen schwerer geworden

Vergeßt Indiana Jones – Diese Weihnachten kehrt der beste, bekannteste und vor allem wohlproportionierteste aller Grabräuber endlich auf die Monitore zurück!

Lara Croft ist wieder da – und wie! Mit „Tomb Raider III"[1] will das britische Softwarehaus Core Design[2] der berühmtesten Computerspieleheldin aller Zeiten endgültig ein Denkmal setzen und sie für immer unsterblich machen. Falls Ihr also befürchtet habt, daß der Hersteller nur auf Bewährtes setzen und bloß einen faden Neuaufguß produzieren würde, dann seht Ihr Euch zum Glück getäuscht: Auch wenn „Tomb Raider III" auf den ersten Blick stark an seine beiden Vorgänger erinnert, fanden doch zahlreiche Verbesserungen ihren Weg in Laras neueste Abenteuer. Dies beginnt bereits bei der Auswahl der Orte sowie der abgefahrenen Hintergrundgeschichte, die glatt aus einem „Akte X"-Film stammen könnte: Auf der Suche nach vier mysteriösen Brocken eines Meteoriten, die zusammengesetzt ihrem Finder angeblich übernatürliche Macht verleihen, reist Lara von den tiefen Dschungeln des Regenwaldes bis in die Antarktis. Überraschenderweise steht auch ein Abstecher ins verregnete London auf dem Programm, und in der Wüste von Nevada entdeckt sie gar das geheime Militärgelände Area 51.

Die Spiel-Engine wurde noch einmal kräftig überarbeitet

Um alle Locations passend in Szene zu setzen, wurde die Spiel-Engine komplett überarbeitet. Sie ermöglicht jetzt die Darstellung noch detaillierterer Landschaften, inklusive neuer, farbiger Lichteffekte und transparenter Schatten. Außerdem erwarten Euch optisch eindrucksvolle Wettereffekte wie diesige Nebelschwaden, strömender Regen oder heulende Schneestürme. Bei den Gegnern hat sich ebenfalls einiges getan: Core spendierte „Tomb Raider III" nicht nur diverse neue Schurken und monströse Ungeheuer wie Kobras, Piranhas und sogar Zombies, sondern hat zudem fleißig an der Intelligenz der Bösewichte gefeilt. Statt nur als plumpe Schießscheiben durch die Gegend zu wanken, nehmen Laras Gegenspieler jetzt gnadenlos die Verfolgung des vermeintlich wehrlosen Opfers auf oder ziehen sich bei zu starker Gegenwehr unerwartet zurück.

Bei soviel Gefahren durfte die Hauptdarstellerin selbst natürlich nicht zu kurz kommen. Auf ihrer Jagd quer durch alle Kontinente dieser Erde macht sich die tapfere Lara wieder die unterschiedlichsten fahrbaren Untersätze zunutze. Egal ob ein knatterndes Quad-Motorrad, ein Mini-Unterseeboot oder ein rasanter Jeep – der blaublütigen Archäologin ist kein noch so verrücktes Gefährt zu heiß. Aber auch zu Fuß macht die wohlgeformte Heldin stets eine blendende Figur. Dies liegt zum einen an den zahlreichen frisch hinzugekommenen Outfits, wobei hier besonders das bauchfreie Top hervorzuheben wäre, das Lara in den wärmeren Gefilden bevorzugt. Zum anderen hat die fesche Grabräuberin obendrein noch einige neue Tricks auf Lager. Um sich durch enge Röhren oder Spalten zu zwängen, kann Miss Croft diesmal auf allen Vieren am Boden entlangrobben, und aus brenzligen Situationen rettet Ihr sie am besten mit einem beherzten Spurt.

Egal ob zu Fuß oder motorisiert: Lara macht wie immer eine blendende Figur

Während bei beiden Vorgängern die Missionsstruktur fest vorgegeben war, dürft Ihr in „Tomb Raider III" übrigens zum ersten Mal die einzelnen Level frei anwählen. Das bedeutet, daß die Reihenfolge, in der Ihr die Aufgaben löst, völlig Euch überlassen bleibt.

Um das Spiel noch pünktlich bis zum Weihnachtsfest fertig zu haben, schiebt Core Design gerade Überstunden, doch selbst wenn sich der Veröffentlichungstermin wider Erwarten noch auf nächstes Jahr verschieben sollte, eines steht auf jeden Fall jetzt schon fest: Diesen Hit darf sich niemand entgehen lassen.

Ralf C. Adam

Die Gegner verfügen über modernste Waffen

PSX PC **PREVIEW**

TOMB RAIDER III – Die Abenteuer von Lara Croft

Hersteller	Core Design
Genre	Actionspiel
Web-Adresse	www.tombraider.com

Erscheinungstermin: Weihnachten 1998

Fertiggestellt zu: 90 %

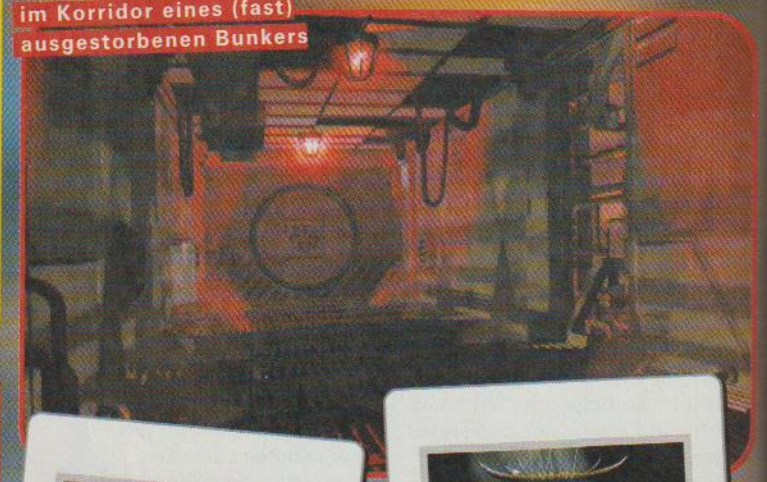
Erster Eindruck: Lara wird ihre Fans auch diesmal nicht enttäuschen.

Sprich: [1]Tuhm Räider Sri, [2] Kohr Diesein

Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Ganz zu Beginn müßt Ihr durch diesen skorpionverseuchten Tempel: Laufen oder kämpfen?



Durch diese hohle Gasse... im Korridor eines (fast) ausgestorbenen Bunkers

Bei der Erstellung eines Charakters habt Ihr viele Möglichkeiten, das Rollenspielsystem ist sehr gut

Computer beinhalten oft wichtige Infos

Wer erinnert sich an diese Kluft? „Fallout 2" knüpft an den Vorgänger an

Interplays Rollenspiel „Fallout 2"[1] versetzt Euch in eine Welt nach dem Atomkrieg: Mutanten, radioaktive Strahlung und allerlei Bösewichte machen Euch das Leben schwer.

Mehrere Generationen nach dem Atomkrieg kriechen Überlebende aus den Bunkern und beginnen die Welt wieder zu bevölkern, mit friedlichen Dörfern, Handelskarawanen und Verbrecherbanden. In „Fallout" wurdet Ihr in diese an großkalibrigen Waffen reiche Welt geschickt, um den heimischen Bunker zu retten. „Fallout 2" spielt zwei Generationen später: Der Held von damals wird als Prophet verehrt, auf dessen Spuren Ihr nun ausgesandt werdet, um Euer Dorf vor dem drohenden Untergang zu bewahren. Zu diesem Zweck könnt Ihr einen Character ganz nach eigenen Wünschen mit Eigenschaften und Skills ausrüsten: Soll's ein kämpferischer Muskelprotz werden, eine kluge Diplomatin oder vielleicht ein Spion? Davon hängt auch ab, wie Ihr die Rätsel löst und mit Euren Gegnern umgeht. Denn „Fallout 2" wird noch mehr Spieltiefe bieten als der Vorgänger: Viele der Aufgaben lassen sich auf unterschiedliche Weise bestehen, einige müßt Ihr nicht unbedingt lösen. Ihr werdet aber für den Erfolg mit Erfahrungspunkten belohnt. So kann es sich auch mal als nützlich erweisen, nach einem entlaufenen Hund Ausschau zu halten oder den Gemüsegarten des Schamanen von kampfstarkem Killer-Unkraut zu befreien.

Im Spielverlauf müßt Ihr dann immer wieder wichtige Entscheidungen treffen, etwa ob Ihr Euch auf die gute oder böse Seite schlagt: Helft Ihr einem Städtchen gegen eine Drogengang, oder verwüstet Ihr lieber mit den lederbejackten Unholden die Gegend? Wofür Ihr Euch auch entscheidet, Ihr werdet meist mit Geld oder Gegenständen belohnt, die Euch später weiterhelfen. Auch Nichtspielercharaktere werdet Ihr wieder rekrutieren können. Die Gefährten lassen sich nicht selber steuern, doch im Unterschied zum Vorgänger dürft Ihr ihnen diesmal Handlungsweisen vorgeben, um die tapferen Kämpfer von Kamikaze-Einsätzen gegen allzu starke Gegner abzuhalten. Auch sonst wird dem „Fallout"-Veteranen vieles bekannt vorkommen: Die Grafik wird offenbar fast dieselbe bleiben, auch am rundenbasierten Kampf und am Charaktersystem will Interplay nur geringfügige Änderungen vornehmen. Dennoch ist "Fallout" wegen der dichten Atmosphäre und der spannenden Handlung sehr zu empfehlen: Beide Teile sind ein echtes Muß für Rollenspiel-Fans.

Der Vorgänger „Fallout" wird leider nur wenig aufgepeppt, dafür aber mit einer größeren, komplexeren Welt ausgestattet

David Skreiner

PC PREVIEW

FALLOUT 2

Hersteller	Interplay
Genre	Sci-Fi-Rollenspiel
Web-Adresse	ww.interplay.com

Erscheinungstermin: November 1998

Fertiggestellt zu: 90 %

Erster Eindruck: Größere Welt und einige Detailverbesserungen machen einen sehr guten Eindruck.

Sprich: [1] Follaut; [2] Interpläi

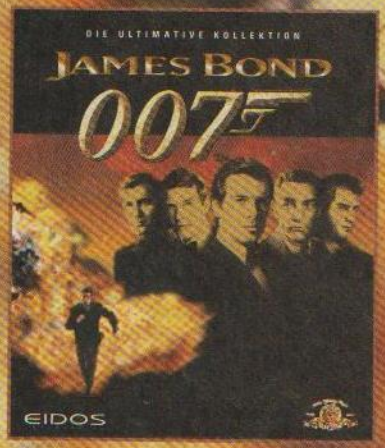
heißt Sie herzlich willkommen...

KMF Hamburg

JAMES BOND 007

Verpassen Sie nicht die James Bond-Ausstellung im Roemer- und Pelizaeus-Museum zu Hildesheim vom 19.06.-18.10.1998.

PC Player 7/97
★★★★★



Erleben Sie
DIE ULTIMATIVE JAMES BOND KOLLEKTION
zum absoluten Niedrigpreis von **39,95 DM***

Der ideale Background, wenn Sie ab 19.06. den neuesten James Bond in Ihrer Videothek ausleihen.

PC CD

EIDOS INTERACTIVE

DIE ULTIMATIVE JAMES BOND KOLLEKTION
©1996 Danjaq, Inc. und United Artists Corporation. Alle Rechte vorbehalten. 007 Gun Symbol Logo ©1962 Danjaq, Inc. und United Artists Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an EIDOS Interactive Limited.
Tomorrow never dies ©1997 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
TM & ©1998 Metro-Goldwyn-Mayer Inc. Alle Rechte vorbehalten.

* Unverbindliche Preisempfehlung

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Hier deutlich zu sehen: Dank 3D-Technik sind die Endgegner von beachtlicher Größe

Mit einem Hieb ist alles weg: Link beherrscht verschiedene Kampfbewegungen

Darauf haben N64-Fans lange gewartet: Das neueste „Zelda"-Abenteuer ist komplett in 3D und sprengt alle Rekorde.

Wo geht es denn hier lang? Auf der Karte könnt Ihr Euch orientieren

Im historisch-lauschigen Ambiente des Frankfurter Freilichtmuseums „Hessenpark" präsentierte Nintendo den angereisten Journalisten aus ganz Europa das langerwartete N64-Action-Adventure „The Legend of Zelda: Ocarina of Time"[1]. Natürlich war auch die GAMES AND MORE für Euch vor Ort und hat Nintendos Weihnachtsknüller – der Titel erscheint im Dezember – bereits probegespielt. Die Hintergrundgeschichte zu „Ocarina of Time" spielt zeitlich vor dem ersten Zelda-Abenteuer (siehe Kasten). Ihr steuert den Helden Link durch das Märchenland Hyrule und müßt nicht nur Prinzessin Zelda vor finsteren Mächten retten, sondern auch die drei sogenannten Tri-Force-Teile finden, bevor der böse Miesling Ganondorf diese in die Hände bekommt. Im Gegensatz zu den alten Spielen stapft Link jetzt durch eine dreidimensionale Welt. Entsprechend der Grafikumgebung hat sich die Steuerung geändert: Mit dem Analog-Stick bewegt Ihr Link besonders feinfühlig. Wird der Stick ein wenig in eine Richtung gedrückt, setzt sich unser Held in Bewegung. Je stärker Ihr drückt, desto schneller wird die Figur. Eine Besonderheit ist das Zielsystem, mit dem Ihr Feinde, Schilder, Objekte oder Einwohner ins Visier nehmen könnt. Das Zielsystem wird mit dem „Z"-Button ausgelöst, Link dreht sich dann automatisch in die Richtung, in die das Zielkreuz zeigt. Besonders clever: Link wird von einer kleinen Fee begleitet, die bei besonders weit entfernten Objekten oder Feinden als Zielhilfe dient. Befindet sich beispielsweise ein Gegner auf einer höheren Plattform, könnt Ihr ihn mit Hilfe der Fee anvisieren. Zusätzlich zu den – aus den älteren Spielen bekannten – Gegenständen wie Schwert, Bogen und Bomben kann Link nun eine ganze Reihe neuer Sachen mit sich herumtragen: Stöcke, eine Steinschleuder, eine Zauber-Flöte (der das Spiel seinen Namen verdankt) und vieles mehr. Damit wichtige Gegenstände auf Knopfdruck zur Verfügung stehen, belegt Ihr bis zu drei der gelben Knöpfe mit ihnen. Der vierte Button ist für die Fee reserviert, die in kniffligen Situationen Tips und Hinweise gibt. Neben der umfangreichen, aber sehr leicht zu erlernenden Steuerung ist die optische Aufmachung besonders gut gelungen: Zahlreiche Grafikeffekte, Tag- und Nachtwechsel sowie Wetterbedingun-

Für Weihnachten ist dieses Spiel genau das richtige

Sprich: [1]Se Ledschend of Selda: Okarina of Teim

Achtung Hühner! Link kann Gegenstände und Lebewesen herumtragen

Mit Anlauf kann Link besonders gut zuhauen

Auch Skelette greifen Link an

Schön bunt: „A Link to the Past" auf dem SNES gehört zu den besten Action-Adventures, die es gibt

Auch Nintendos „Kleinster", der GameBoy, kommt nicht ohne „Zelda" aus: Hier „Links Awakening"[4]

INFO

Neben Nintendos Haus- und Hof-Helden Super Mario gehört der Zelda-Hero Link zu den beliebtesten und bekanntesten Nintendo-Figuren. Immerhin hat Link schon satte 13 Jahre auf dem Buckel und kann auf eine beachtliche Reihe von Erfolgsspielen zurückblicken. Das erste Spiel „The Legend of Zelda" erschien bereits 1985 für die 8-Bit-Konsole NES. Zwei Jahre später folgte der Nachfolger mit „Adventures of Link"[2] – ebenfalls für das NES. Dann versank Link für sechs Jahre in der Versenkung, bis Nintendos 16-Bit-Videospielekonsole, das SuperNintendo, erschien. Auch für das SNES gab es ein Action-Adventure um den Heroen: „A Link to the Past"[3] (1991) gilt bei Kennern als das beste und schönste „Zelda"-Spiel – wenigstens bis heute. Weiterhin gibt es zwei „Zelda"-Module für den GameBoy, bei denen Ihr das Märchenland Hyrule von finsteren Mächten befreien müßt. Im Grunde ist das N64-Spiel somit der sechste Teil der Reihe. „Zelda" erfunden hat übrigens kein Geringerer als der „Mario"-Macher Shigeru Miyamoto. Natürlich hatte Miyamoto auch bei „Ocarina of Time" die Zügel in der Hand.

gen sind nur einige der Features, die Nintendo in das Modul gepreßt hat. Die Liebe zum grafischen Detail wird besonders bei der Mimik der Spielfiguren deutlich: Je nach Gemütslage ziehen Gesprächspartner andere Grimassen, schauen freundlich, traurig oder überrascht drein. Inhaltlich bietet „Ocarina of Time" einige tolle Besonderheiten: So wird Link im Spielverlauf älter und natürlich auch größer. Einige Dinge – wie auf Pferden zu reiten – lernt Link erst, wenn er alt genug ist. Ansonsten hat „Ocarina of Time" alles, was ein zünftiges Action-Adventure ausmacht: jede Menge Rätsel, ein tolles Hilfesystem, ganze Heerscharen von riesigen Monstern und eine geniale Geschichte. Für die Übersicht in der gigantischen „Zelda"-Welt sorgt eine Landkarte; in Labyrinthen findet Ihr – wie gewohnt – jeweils Extrakarten, einen Kompaß, besonders feine Gegenstände und natürlich eklige Obergegner, die dank der 3D-Technik teilweise riesige Ausmaße haben. Kurzum: Schon bei dem Probespieltag in Frankfurt wurde deutlich, daß Nintendo die hohe Erwartungshaltung nicht enttäuscht. „Ocarina of Time" macht einen spitzenmäßigen Eindruck, und nur unter Androhung von sanfter Gewalt waren wir von dem Modul wegzulotsen. Übrigens: Die Bildschirmfotos stammten teilweise noch von der japanischen, bzw. der US-Version des Spieles. Hierzulande erscheint „Ocarina of Time" natürlich komplett ins Deutsche übersetzt.

Michael Hengst

„Ocarina of Time" könnte das beste „Zelda" aller Zeiten werden

N64 PREVIEW

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Hersteller	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Web-Adresse	www.nintendo.de

Erscheinungstermin: Dezember 1998

Fertiggestellt zu: 98 %

Erster Eindruck: Spannendes Actionadventure mit tollen Rätseln, Humor und genialen Secrets.

[2] Adventschers of Link; [3] A Link tu se Past; [4] Links Awekäning

playmobil® action games

HYPE - The Time Quest

Der Feuerring ist einer der möglichen Zaubersprüche des Ritters

Riesige Landschaften müssen von Euch erkundet werden

Hier, der Held im Burghof

Hype trifft auf einen monströsen Endgegner

Mit Schwert und Schild!

Nach den Lego-Bausteinen gelingt nun auch den weltberühmten Playmobil-Figuren der Sprung vom Kinderzimmer auf die Computer-Monitore.

Die Grafikengine zaubert fantastische Farben auf den Bildschirm

Bestimmt erinnert sich so mancher unter Euch noch an die kleinen Plastikmännchen der Firma Playmobil[1], mit denen er in jungen Jahren im Sandkasten gespielt und so manches spannende Abenteuer erlebt hat. Die französische Firma Ubi Soft[2] hat sich nun die Rechte an der Spielzeug-Lizenz gesichert und werkelt gerade fieberhaft an einer Computer-Umsetzung des Themas.

Die Hintergrundgeschichte von „Hype – The Time Quest"[3] klingt bereits äußerst vielversprechend: Der tapfere Ritter Hype – seines Zeichens ein Playmobil-Männchen durch und durch – wird von einem Bösewicht namens Black Knight (zu deutsch „Schwarzer Ritter") per Fluch in eine Statue verwandelt und in die Vergangenheit teleportiert. Dort angekommen, findet der arme Hype in dem Zauberer Gogood jedoch einen Freund, der den Bannspruch rückgängig macht und den wackeren Recken wieder zum Leben erweckt. Dem unerschrockenen Hype bleibt nun nichts anderes übrig, als sich auf den langen und beschwerlichen Weg zurück durch die Zeit zu machen.

Insgesamt 10 verschiedene Welten, die sich in sage und schreibe 32 unterschiedliche Level aufteilen, gilt es zu durchwandern.

Optisch erinnert „Hype - The Time Quest" stark an Spiele wie „Tomb Raider".

Auf seiner Reise trifft das kleine Ritterlein neben allerlei Gesindel und übel gelaunten (Playmobil-) Monstern aber auch Charaktere, die ihm wohlgesonnen sind und ihm bei seiner schwierigen Aufgabe hilfreich zur Seite stehen. Ihr steuert das kleine Männchen durch eine frei begehbare Landschaft, die sich in Echtzeit-3D vor Euren Augen aufbaut.

Die Grafikqualität wird dabei auch den Ansprüchen älterer Spieler gerecht und besteht den Vergleich mit den Toptiteln der Genre-Konkurrenz ohne Probleme. Besonders witzig ist der Look des Spiels: Alle Gebäude, Personen und Objekte wurden 1:1 den original Playmobil-Vorbildern nachempfunden.

Übrigens: Neben „Hype - The Time Quest" plant Ubi Soft zum Weihnachtsfest noch zwei weitere Playmobil-Titel auf den Markt zu bringen. Dabei wird es sich allerdings eher um nicht ganz so spannende Lernprogramme handeln.

Ralf C. Adam

Gut bewaffnet! So sieht Euer tapferer Held im Spiel aus

N64 PC PREVIEW

HYPE – THE TIME QUEST

Hersteller	Ubi Soft
Genre	Grafik Adventure
Web-Adresse	http://www.Playmobil.de

Erscheinungstermin: Weihnachten 1998

Fertiggestellt zu: 80 %

Erster Eindruck: Grafisch sehr beeindruckend. Auch für ältere Spieler interessant.

Sprich: [1]Pläimobil; [2]Jubi Soft; [3] Heib – Se Teim Kwest

PIZZA
$YNDICATE
Der Nachfolger des legendären Pizza Connection
ON CAMILLO PIZZA
... gute Pizzabäcker kommen in den Himmel
böse kommen überall hin ...
Coole Freestyle CD mit selbstlaufendem Demo gegen Einsendung von bombigen Sprüchen oder heißen Witzen zum Thema Pizza.
SOFTWARE 2000
Senden Sie Ihre Pizza Witze oder Sprüche bitte an: SOFTWARE 2000 • Stichwort: Pizza • Postfach 110 • 23691 Eutin oder per eMail an : pizza@software2000.de
Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,21 DM/60 Sek.) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Da braucht man glatt eine Sonnenbrille: Die abgefahrenen Lichteffekte rauben Euch an mancher Stelle schier den Atem

Die brillanten Texturen verleihen dem Spiel einen einzigartigen Comic-Look

Auf der Flucht: Dieser Gegner ist zu stark für unseren Helden

Nachdem Ubi Softs[1] Jump'n'Run-Star Rayman in den letzten Monaten nur noch in diversen Lernprogrammen zu finden war, kehrt das putzige Kerlchen nun endlich in einem waschechten Action-Spiel zurück.

Als Held hat man's nicht leicht: Kaum ist Rayman von seinem letzten aufregenden Abenteuer zurückgekehrt, da ruft erneut die Pflicht: Eine mysteriöse Bande von Roboter-Piraten hat die Heimatwelt unseres kleinen Freundes überfallen und Raymans Freunde entführt, um sie als Hauptattraktionen in einem intergalaktischen Zoo auszustellen. Ehrensache, daß sich Rayman sofort auf den Weg macht, um den miesen Blechkameraden zu zeigen, was eine Harke ist.

Insgesamt elf riesige Level (darunter sogar eine geheime Stage) in drei verschiedenen Welten müssen von Euch durchlaufen und erforscht werden, ehe Ihr schließlich dem finalen Obermotz gegenübersteht. Daß die Zeit auch vor alteingesessenen Actionveteranen nicht haltmacht, zeigt sich bei „Rayman 2 – The Great Escape"[2] schon nach einem kurzen Blick auf den Monitor. Ubi Softs Kultfigur ist erwachsen geworden und präsentiert sich wie ihre Kollegen Mario oder Lara Croft nun erstmals von Kopf bis Fuß in schickem Echtzeit-3D. Jeder der dreidimensional gestalteten Level ist frei begehbar und aufgrund der eingestreuten Rätsel und Puzzle-Elemente kommt es nicht selten vor, daß Ihr an manchen Stellen umdrehen und zurücklaufen müßt, weil Ihr etwas übersehen oder vergessen habt. Technisch zeigt sich die beeindruckende Grafik-Engine voll auf der Höhe der Zeit, und besonders die 3Dfx-beschleunigte PC-Version weiß auf Anhieb zu begeistern. Jede der Landschaften, die der kleine Knubbelheld durchreisen muß, wurde mit viel Liebe zum Detail geschaffen und strotzt nur so vor grafischen Finessen und sensationellen Effekten. Transparente Nebelschwaden wabern über bemooste Baumstümpfe und bunte Lichtstrahlen brechen sich in der Wasseroberfläche glasklarer Flüsse und Seen.

Erstmals präsentiert sich „Rayman" in schicker 3D-Grafik

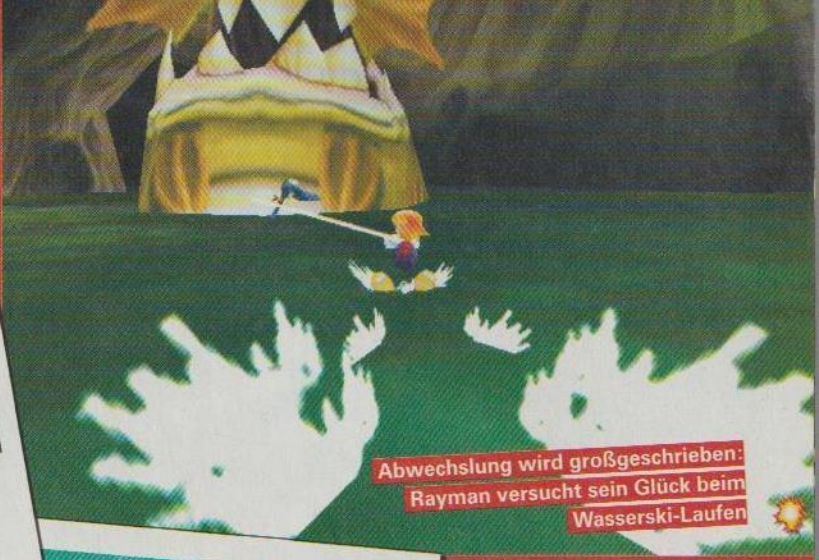
In der Regel bleibt Euch allerdings kaum Zeit, die tolle Optik zu bestaunen, da Euch fast ständig irgendwelche Gegner das Leben schwerzumachen versuchen.

Die Palette an aberwitzigen Kontrahenten reicht dabei von gewöhnlichen Robotern und Piranhas bis hin zu Zombie-Hühnern und zweibeinigen Raketen. Besonders gemein daran ist: Je tiefer Ihr in das Spiel vordringt, desto cleverer werden Ray-

Beim Fliegen ist genaues Timing angesagt – die Schwerkraft zieht Euch permanent nach unten

Sprich: [1]Jubi Soft; [2] Räimen – Se Greht Eskäip

Rayman unter Beschuss: Jetzt nur nicht nach unten schauen...



Abwechslung wird großgeschrieben: Rayman versucht sein Glück beim Wasserski-Laufen

Die Vulkan-Welt ist ein grafischer Leckerbissen: Hier glühen die Wände vor Hitze

Schafft Ihr es rechtzeitig, den rettenden Schalter zu erreichen?

Unter Wasser kommt die starke 3D-Engine besonders gut zur Geltung

Wie Mario darf auch Rayman Gegenstände durch die Gegend schleppen

Mit Hilfe seiner Propeller-Haare kann der Außerirdische über Schluchten hinwegsegeln

Wir hangeln uns über einen gefährlichen Abgrund

mans Feinde. Wie im ersten Teil kann sich das tapfere Kerlchen allerdings seiner Widersacher erwehren und sie mit gezielten Sprüngen aus dem Weg räumen. Wenn es Euch gelingt, alle in den verschiedenen Leveln verstreuten Zutaten für eine Zauber-Suppe zusammenzutragen, dann bekommt Euer Freund sogar Superkräfte verliehen, mit deren Hilfe er die fiesen Roboterschurken mal so richtig nach Herzenslust aufmischen darf.

Euer Held kann springen, rennen, schwimmen, klettern und sogar fliegen

Doch Rayman kann nicht nur laufen und hüpfen, sein Bewegungs-Repertoire beinhaltet noch weitaus mehr. Neben der Fähigkeit zu schnellen Spurts ist er in der Lage zu schwimmen, zu klettern, zu rutschen oder sich in bester Tarzan-Manier von Liane zu Liane zu schwingen. Leichte Hindernisse wie Felsbrocken können aufgehoben und durch die Gegend geschleudert werden, und als besonderen Special-Move darf Rayman seinen Haarschopf als Propeller einsetzen, um auf diese Weise kürzere Distanzen wie ein Mini-Helikopter zu überwinden.

Laut Ubi Soft wird das vielversprechende Hüpfspektakel noch pünktlich bis zum Weihnachtsfest fertiggestellt sein. Und egal ob Ihr nun einen PC, eine PlayStation oder ein N64 zu Hause stehen habt – auf „Rayman 2" darf sich jeder freuen.

Ralf C. Adam

N64 PSX PC **PREVIEW**

RAYMAN 2 – THE GREAT ESCAPE

Hersteller Ubi Soft
Genre Action
Web-Adresse http://www.ubisoft.de

Erscheinungstermin: Frühjahr 1999

Fertiggestellt zu: 85 %

Erster Eindruck: Gnadenlos gute 3D-Grafik mit fantastischen Comic-Texturen.

FUNSOFT PRÄSENTIERT EINE MAGIC BYTES PRODUKTION AUF CD-ROM UND DVD-ROM FÜR WINDOWS® 95/98/NT.
ENTWICKELT VON: NEO SOFTWARE PRODUKTIONS GmbH, PRODUCER/STORY/MUSIC & SOUND FX: HANNES SEIFERT,
DEVELOPMENT MANAGER: CHRISTOPH SOUKUP, LEAD PROGRAMMER: EDGAR HOFER, ART DIRECTOR: MICHAEL SORMANN, DIGITAL ARTIST: ULRICH RADHUBER
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH, TEL. 02131/607-0, FAX. 02131/607-111, PROFISOFT GmbH, TEL. 0541/122065, FAX. 0541/122470.

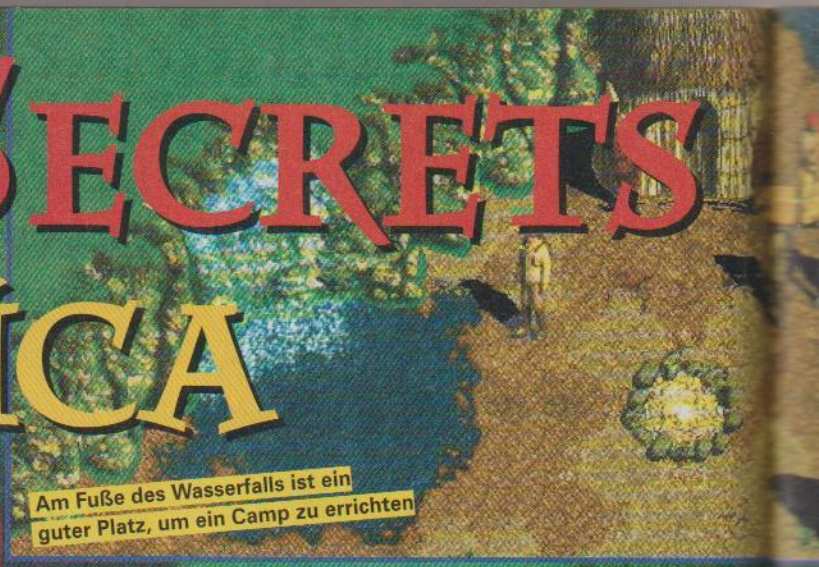
WWW.RENT-A-HERO.COM

FUNSOFT.

RENT A HERO

AB NOVEMBER AUF IHREM PC!

Dark Secrets of Africa



Am Fuße des Wasserfalls ist ein guter Platz, um ein Camp zu errichten

Viele der Gegner beherrschen optisch eindrucksvoll in Szene gesetzte Zaubersprüche

Sobald Ihr eine Höhle wie diese betretet, bleiben die Eingeborenen am Eingang zurück

Der Topf auf dem Feuer deutet darauf hin, daß sich hier Kannibalen in der Nähe befinden

Achtung: Dieser Höhleneingang ist durch eine todbringende Falle gesichert

Wer von Euch wollte nicht schon einmal wie Indiana Jones als Archäologe durch den Dschungel streifen und die Ruinen längst vergessener Zivilisationen erforschen?

Dem Vorurteil, daß gute Spiele grundsätzlich aus dem Ausland kommen, versucht nun nach Blue Byte und Sunflowers ein weiteres deutsches Softwarehaus entgegenzutreten. Mit ihrem brandneuen Titel „Dark Secrets of Africa"[1] haben die Jungs von New Generation gerade ein Action-Adventure in der Mache, das den Vergleich mit der internationalen Konkurrenz nicht zu scheuen braucht.

Auf der Suche nach dem Grab eines Pharao stoßt Ihr auf ein altes sumerisches Geheimnis

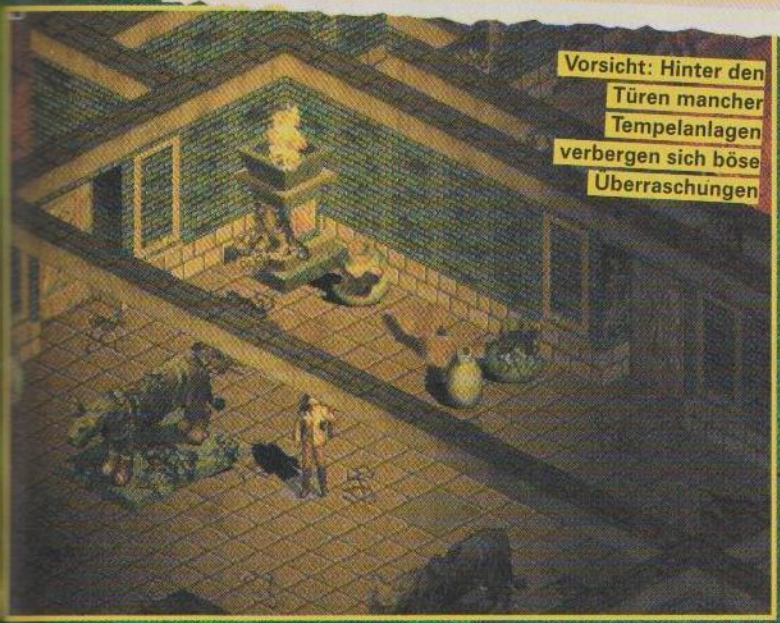
Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des ambitionierten Archäologen und Abenteurers Howard Hawk, der gegen Ende des letzten Jahrhunderts den schwarzen Kontinent bereist und sich auf eine gefahrvolle Schatzsuche begibt.

Das Spiel ist in insgesamt fünfzehn Szenarien unterteilt, von denen jedes aus einer Oberwelt und mindestens einem dungeonähnlichen Gebäudekomplex, oftmals sogar aus mehreren besteht. Bevor Ihr Euch zu Beginn eines Szenarios aber Hals über Kopf in das Dickicht eines Dschungels oder die endlosen Weiten einer dürren Steppe stürzt, sollte Ihr zunächst einen Trupp aus Eingeborenen zusammenstellen, der Euch auf dem Weg ins Ungewisse begleitet. Habt Ihr die richtige Mischung aus Trägern, Kriegern und Helfern gefunden, beginnt Ihr mit der Erkundung der Umgebung. Da das Inventar von Howard Hawk alles beinhaltet, was ein waschechter Schatzsucher benötigt, könnt Ihr nach Herzenslust mit einer Machete die Rodung des Regenwaldes vorantreiben, per Spatenstich nach versunkenen Gebäuden buddeln

Sprich: [1]Dark Siekrets of Afrika; [2]Diablo

Die Gebäude und Monster werden vor dem Erstellen am Computer zuerst in liebevoller Detailarbeit per Hand skizziert

Einige der Ruinen sind unterirdisch, andere befinden sich an der Erdoberfläche



Vorsicht: Hinter den Türen mancher Tempelanlagen verbergen sich böse Überraschungen

Neben riesigen Dschungelregionen erforscht Ihr auch die afrikanische Savanne

oder mit einer Spitzhacke ganze Felsenmassive abtragen. Sobald Ihr bei Eurer Suche auf einen Tempel oder eine andere mythische Anlage stoßt, seid Ihr auf Euch allein gestellt, da die abergläubischen Eingeborenen solche Orte generell nicht betreten.

In den halb verfallenen Ruinen wimmelt es natürlich nur so von Fallen, Geheimtüren und jeder Menge alptraumhafter Monster und Dämonen, die Euch nach dem Leben trachten. Denn obwohl die Macher sehr viel Wert auf Realismus gelegt haben, spielt in „Dark Secrets of Africa" auch die Magie eine zentrale Rolle. Während seiner Expeditionen stößt Howard Hawk nämlich auf einen geheimnisvollen Kult, der bis auf die Sumerer zurückgeht. Im späteren Verlauf des Spiels gelangt Ihr deshalb auch in den Besitz eines Amuletts und dürft ab diesem Zeitpunkt in bester Rollenspielmanier mit Zaubersprüchen um Euch werfen.

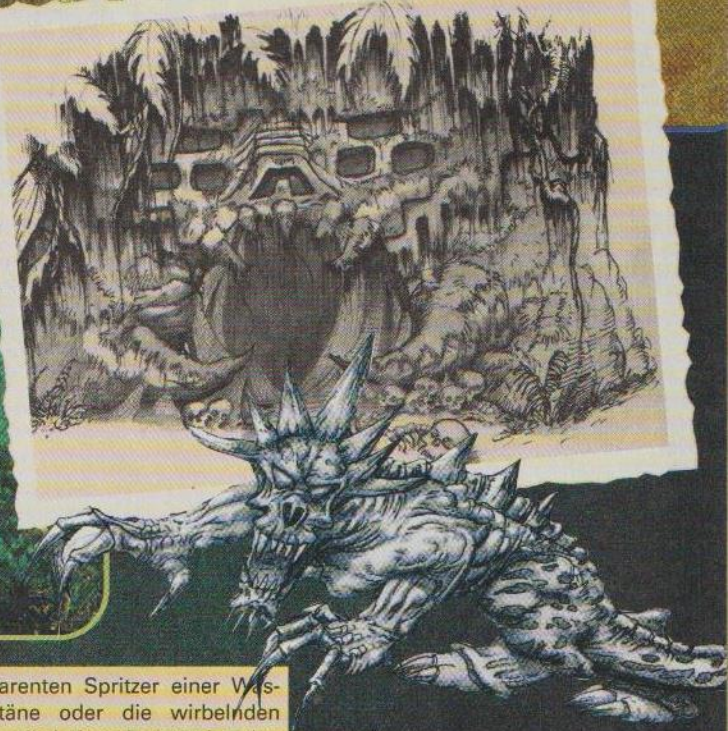
Optisch erinnert „Dark Secrets" auf den ersten Blick zwar ein wenig an „Diablo", doch bei näherem Hinschauen erkennt man schnell, daß die Engine der des Blizzard-Titels in vielen Punkten weit überlegen ist. So könnt Ihr beispielsweise zwischen Auflösungen von 320x240 bis hin zu satten 1600x1240 Bildpunkten wählen – und das bei einer Farbtiefe von mehr als 64.000 Farben. Die Darstellung eines unruhig flackernden Lagerfeuers kommt dank spezieller Animationen ebenso überzeugend rüber wie die transparenten Spritzer einer Wasserfontäne oder die wirbelnden Sandpartikel eines herannahenden Wüstensturmes. Selbst stufenlose Übergänge von Tag zu Nacht oder verschiedene Wetterbedingungen mit Regen, Sturm und Hagel werden Euch auf Eurer Expedition immer wieder überraschen.

Laut New Generation sollen noch im Januar 1999 alle angehenden Afrika-Forscher auf große Fahrt gehen dürfen. Und vergeßt Euren Hut und die Peitsche nicht...

Ralf C. Adam

Wenn unsere Gruppe angegriffen wird, helfen die Jäger Hawk bei der Verteidigung

Die Spezial-Effekte sehen besser aus als die von „Diablo"



PC PREVIEW

DARK SECRETS OF AFRICA

Hersteller	New Generation
Genre	Action-Adventure
Web-Adresse	http://www.newgsoft.com

Erscheinungstermin: Januar 1999

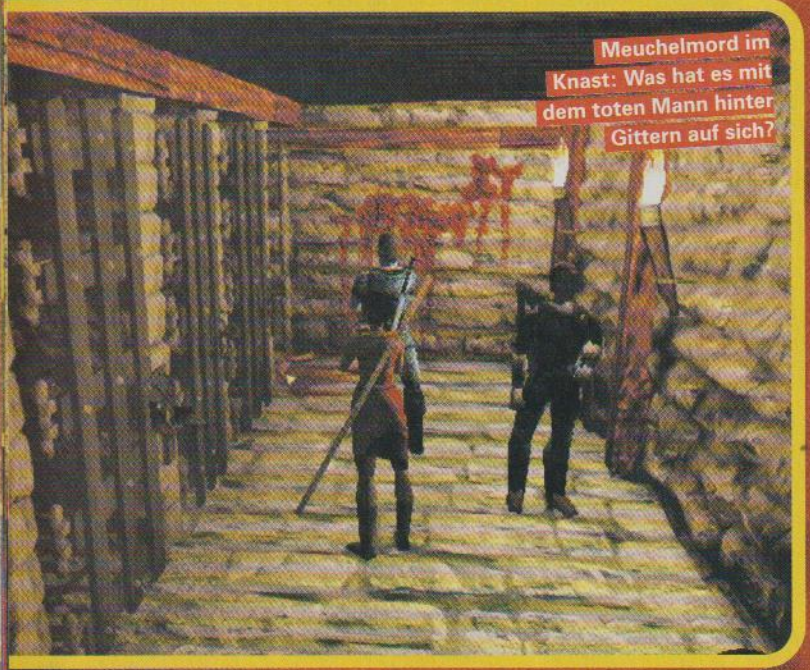
Fertiggestellt zu: 70 %

Erster Eindruck: Die tolle Idee und eine packende Story machen Lust auf mehr.

Return to Krondor

Ein Hoch auf die 3D-Grafik: In einer Höhle werden Eure Helden von riesigen Drachen angegriffen

Für jeden Zauberspruch gibt es einen eigenen Grafikeffekt



Meuchelmord im Knast: Was hat es mit dem toten Mann hinter Gittern auf sich?

Verlaufen? Per Mausklick läßt sich eine feine Übersichtskarte aufrufen

Sind die Helden angeschlagen, könnt Ihr sie im Tempel heilen

Herzhafte Rollenspielkost aus der Feder des berühmten Fantasy-Autors Raymond E. Feist.

Es ist was faul im Märchenreich Midkemia. Eine heilige Reliquie, die „Träne der Götter", ist von finsteren Piraten gestohlen worden. Ihr schlüpft in dem neuen Sierra-Rollenspiel „Return to Krondor"[1] in die Rolle des Nachwuchsritters James und macht Euch mit vier weiteren Helden auf die Suche nach der wertvollen Reliquie. Mit von der Partie sind William, ein Ritter, die Zauberin Jazhara, der Priester Solon und der Magier Kendaric. Allerdings stehen Euch nicht alle Figuren gleich am Anfang des Spieles zur Verfügung – erst nach und nach entdeckt Ihr die wahre Geschichte, die sich um den Diebstahl dreht, und erst im weiteren Verlauf des Abenteuers schließen sich die einzelnen Figuren Eurer Gruppe an.

Ersonnen hat die Geschichte um finstere Mächte, eklige Intrigen, fesche Helden und miese Monster der bekannte amerikanische Fantasy-Autor Raymond E. Feist (siehe Kasten). Technisch umgesetzt wurde das Drehbuch von den findigen Sierra-Programmierern – diese zeichneten immerhin bereits für den ersten Teil des Spiels („Betrayal at Krondor"[2]) verantwortlich. Aber außer dem prominenten „Vater" hat „Return to Krondor" kaum noch Gemeinsamkeiten mit seinem Vorgänger: Das fertige Spiel soll in elf Kapitel unterteilt werden. In jedem Kapitel gibt es spezielle Aufträge, die Ihr erledigen müßt. Optisch haben sich die Designer dabei an „Final Fantasy"[3] orientiert. Die komplette Umgebung ist gerendert, Eure eigenen Figuren und rund 180 „Bewohner" sowie Monster seht Ihr in 3D. Je nach Position Eurer Gruppe wird die Umgebung aus einer anderen Kameraperspektive gezeigt, die sich auf Knopfdruck auch verändern lassen soll. Kämpfe finden ebenfalls in der „normalen" Umgebung statt. Die Prügeleien sind rundenbasierend, d.h. Ihr könnt in Ruhe die Charaktere bewegen, im Gepäck wühlen, losschlagen oder eine effektvolle Zauberformel benutzen. Letztere sollen nicht einfach so zur Verfügung stehen, sondern müssen mittels Alchimie-Koffer selbst zusammengebraut werden.

Michael Hengst

„Return to Krondor" ist in elf umfangreiche Kapitel unterteilt

INFO

Raymond E. Feist

Die Bücher von Raymond E. Feist gehören zu den Bestsellern des Fantasy-Genres. Über ein Dutzend Romane von Feist wurden in mehr als 13 Sprachen übersetzt und haben sich über zwölf Millionen Mal verkauft. In Deutschland sind die meisten seiner Bücher beim Goldmann Verlag erschienen. Wer sich für den Lesestoff interessiert, sollte sich mal folgende Roman-Serien anschauen: „Kelewan-Saga" (5 Bände); Preise von 14,90 DM bis 17,90 DM. Oder die „Schlangenkrieg-Saga" (sechs Bände); Preise von 14,90 DM bis 16,90 DM (alle im Goldmann-Verlag als Taschenbücher erschienen).

PC PREVIEW

RETURN TO KRONDOR

Hersteller Sierra
Genre Rollenspiel
Web-Adresse www.sierra.com

Erscheinungstermin: Weihnachten '98

Fertiggestellt zu: 85 %

Erster Eindruck: Inhaltlich interessantes Fantasyspektakel mit toller 3D-Grafik.

Sprich: [1] Ritörn tu Krondor; [2] Biträiel ät Krondor; [3] Feinäl Fäntäsie

FINAL FANTASY VIII

Die Geschichte wird in aufwendigen Renderszenen erzählt

Wie bei „Final Fantasy 7" bewegt Ihr Euch hier durch eine 3D-Landschaft

Neu – im Kampfsystem ist jetzt keine Menüleiste mehr am unteren Bildschirmrand zu sehen

Achtung, Beschwörung! Eine Seeschlange macht alles platt!

Wahnsinn: Wir dürfen das Megarollenspiel „Final Fantasy VIII" erst Weihnachten 1999 spielen!

Das ist leider kein Witz. Zwar wird die japanische Version des Edelrollenspieles „Final Fantasy VIII"[1] von Square schon in diesem Jahr fertig, aber die deutsche Übersetzung dauert wohl noch mal ein ganzes Jahr. Schade, daß Ihr wieder so lange warten müßt, denn eine erste Demo-Version von „Final Fantasy 8" macht schon jetzt einen spitzenmäßigen Eindruck.

Square[2] hat die letzten Jahre genutzt und ordentlich an der optischen Erscheinung gefeilt. So wirkt „Final Fantasy 8" ein wenig erwachsener als der Vorgänger. Die Spielfiguren sind alle etwas größer und detaillierter, die Hintergrundgrafiken sehen zudem ein wenig besser aus. Die Technik ist jedoch (fast) dieselbe: Ihr steuert die dreidimensionalen Figuren durch komplett gerenderte Hintergrundszenen. Allerdings hat Square bei „Final Fantasy VIII" auf die platzraubende, ständig eingeblendete Menüleiste verzichtet.

Endlich wird der komplette Bildschirm ausgenutzt! Und zwar auch bei den Kampfsequenzen! Dies ist besonders toll zu sehen, wenn Ihr Zauberformeln benutzt. Neben den „normalen" Zaubern gibt es in „Final Fantasy VIII" wieder spezielle Beschwörungszauber, die grafisch besonders effektvoll sind. In der Demo wartet zum Beispiel ein Wasserdrachen auf Euch, der – von einem Berg herunter – einen Wasserfall auf die Feinde rauschen läßt! Natürlich gibt es immer noch Menüs; die werden aber erst durch Knopfdruck aktiviert, bzw. sind erheblich kleiner als bei „Final Fantasy 7".

Außerdem hat sich eine ganze Menge an der Geschichte getan! Wenn Ihr Euch auf ein Wiedersehen mit Cloud und all den anderen Helden aus „Final Fantasy 7" freut, werdet Ihr vielleicht enttäuscht sein. Denn statt die alten Figuren zu übernehmen, hat der Hersteller Square2 einfach ein paar neue Helden erdacht. Die Hauptfigur ist diesmal Squall Leonhardt, ein 17jähriger Schwertkämpfer. Begleitet wird Squall im Laufe des Spieles, wie von „Final Fantasy 7" gewohnt, von zusätzlichen Helden, aus denen Ihr Euch eine Gruppe zusammenstellen dürft.

Tschüs, Cloud: In „Final Fantasy VIII" gibt es komplett neue Helden

Der Clou: Es sind immer alle Charaktere zu sehen – nicht wie in „Final Fantasy 7", wo Ihr immer nur eine Figur gesehen habt, wenn Ihr unterwegs wart.

Ansonsten scheint Square auf Bewährtes zurückzugreifen: Es gibt auch in „Final Fantasy 8" die beliebten Limit-Angriffe, eine maximal dreiköpfige Mannschaft, tonnenweise Gegenstände viele Zauberformeln und – last but not least – selbstverständlich aufwendige Zwischensequenzen, in denen die Handlung weitererzählt wird.

Michael Hengst

Die Spielfiguren sehen deutlich älter aus als beim Vorgänger

Zaubersprüche werden durch riesige Effekte angezeigt

PC PREVIEW

FINAL FANTASY VIII

Hersteller	Square
Genre	Rollenspiel
Web-Adresse	http://www.squaresoft.com

Erscheinungstermin: Weihnachten 1999

Fertiggestellt zu: 90 %

Erster Eindruck: Ein grafischer Oberknaller! Wir können das fertige Spiel kaum erwarten.

Sprich: [1]Feinäl Fäntäsie; [2] Skwär

WARGASM

Treffer: Ein feindlicher Tank fliegt in die Luft

Im Trainingscamp fahrt Ihr mit einem russischen Panzer durch die Wüste und müßt kleine Aufträge erledigen

Feuer frei: Dank 3Dfx-Unterstützung gibt es tadellose Transparenteffekte und Explosionen

Stillgestanden: Per Kamera könnt Ihr Euch die gegnerischen Einheiten – hier ein Infanterietrupp – ansehen

Wenn Ihr wollt, fahrt Ihr selbst mit dem Panzer durch die Gegend ...

... oder Ihr befehligt Eure Einheiten über die Landkarte

Eine Besonderheit ist das Zielfernrohr, mit dem Ihr selbst entfernte Einheiten unter Beschuß nehmen könnt

Das Internet ist das Schlachtfeld der Zukunft: Steuert virtuelle Panzer, Soldaten und Hubschrauber in die Gefechte des nächsten Jahrhunderts!

Statt mit echten Soldaten, Panzern und Hubschraubern werden Anfang des nächsten Jahrhunderts kriegerische Auseinandersetzungen nur noch virtuell ausgetragen. Auf dem „Schlachtfeld Internet" stehen sich bei der neuen Strategie-Simulation „Wargasm"[1] des britischen Herstellers D.I.D.[2] die Heere der Welt gegenüber. Ihr steuert digitale Truppen im Netz, um die Menschheit zu retten. „Wargasm" läßt dabei Spielraum für verschiedene Varianten: Im Training übt Ihr die Steuerung der verschiedenen Einheiten (Panzer, Hubschrauber und Soldat), in Instant Action warten sechs Missionen auf Euch und im Web gilt es, die Welt zu befreien. Hier sucht Ihr auf einer Landkarte die nächste Wunschregion aus (es gibt sieben) und dann den nächsten Einsatzort wie Wüste, gemäßigte Region oder Berge. Gewinnt Ihr eine Mission, gehören einige der gegnerischen Einheiten in Zukunft zu Eurem Arsenal. Vor dem Start stellt Ihr eine Wunscharmee zusammen und plaziert diese auf dem Schlachtfeld. Wenn Ihr wollt, steuert Ihr die Armee – wie bei einem Strategiespiel – nur auf der Landkarte und befehligt die Truppen einfach via Mausklick. Wer will, kann sich jede Einheit (auch gegnerische) auf dem Kriegsschauplatz anschauen. Steht Ihr mehr auf actionreiche Spiele-Kost, steuert Ihr eine der Einheiten selbst ins Gefecht. Hier wird dann auf die 3D-Umgebung umgeschaltet und es gibt zusätzliche Blickwinkel, aus denen Ihr auswählen dürft – beim Panzer beispielsweise schwenkt Ihr eine Außenkamera um den Tank oder schaltet auf eine der Cockpitansichten um.

Die 3D-Grafik ist absolut toll: Vor allem die Effekte machen Appetit auf das Spiel

Technisch zeigt der Hersteller D.I.D., was aus einer 3D-Beschleunigerkarte rauszuholen ist: Flüssige 3D-Grafik und tolle Transparenteffekte wie Explosionen und Rauchschwaden sehen super aus und machen Appetit auf das fertige Spiel, das in rund einem Monat erscheinen soll. Dann wird Euch die GAMES AND MORE in einem Test berichten, ob die Mischung aus Taktik und Actionsimulation funktioniert.

Michael Hengst

PC PREVIEW

WARGASM

Hersteller	D.I.D. / Infogrames
Genre	Strategie-Simulation
Web-Adresse	www.infogrames.de

Erscheinungstermin: Dezember 1998

Fertiggestellt zu: 95 %

Erster Eindruck: Grafisch beeindruckende Simulation für anspruchsvolle Spieler.

Sprich: [1] Wohrgesm; [2] Die Ei Die

Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~

Gekämpft wird in Echtzeit: Der Computer übernimmt dabei die drei restlichen Spieler Eurer Party

Die Dungeons, die Ihr erforschen müßt, haben teilweise gigantische Ausmaße

In Gasthöfen könnt Ihr Euch ausruhen und wertvolle Informationen erhalten

Ein Drachenhort: Wie es sich gehört, trefft Ihr auf allerlei geschuppte Monster

Unterwegs findet Ihr immer wieder mystische Artefakte

Ein PlayStation-Rollenspiel in Echtzeit-3D? Das hierzulande noch völlig unbekannte Entwicklerteam T&Esoft[1] will mit „Blaze & Blade"[2] neue RPG-Pfade beschreiten und frischen Wind ins Genre bringen.

Seit der ferne Kontinent Foresia einst von einem Ausbruch unkontrollierter Magie verwüstet wurde, wagen sich nur noch vereinzelt verwegene Abenteuer in das sogenannte Verbotene Land. Höchste Zeit für Euch, eine Gruppe tapferer Kämpfer zusammenzustellen und Euch auf den beschwerlichen Weg dorthin zu machen – schließlich winken unendliche Reichtümer als Belohnung für Eure Mühen und Qualen.

Zu Beginn von „Blaze & Blade" stehen Euch insgesamt acht verschiedene Charakterklassen zum Erzeugen einer Party zur Auswahl, und zwar jeweils in männlicher und in weiblicher Ausführung. Allerdings passen nur maximal vier Mitglieder in eine Gruppe – Ihr solltet Euch also sorgsam zwischen all den Zwergen, Feen, Elfen, Magiern, Priestern, Waldläufern, Dieben und Kämpfern entscheiden.

Das eigentliche Geschehen findet rollenspieluntypisch in einer frei begehbaren 3D-Umgebung statt, bei der sowohl die Landschaft als auch die Spielfiguren in Echtzeit berechnet werden. Das bedeutet, daß Ihr an jeder Stelle im Spiel, ähnlich wie in „Mario 64", die Kameraperspektive nach Belieben ändern dürft. Auch der Kampf läuft ohne Pause ab – Verschnaufen ist nicht drin. Statt dessen hackt Ihr mit Eurem Schwert wild auf die heranstürmenden Gegner ein und bleibt dabei möglichst immer in Bewegung. Welchen der vier Charaktere Eures Teams Ihr steuert, bleibt übrigens Euch überlassen, zumal Ihr ihn jederzeit wechseln könnt. Die Steuerung der drei restlichen Recken übernimmt der Computer. Falls Ihr einen Multi-Tap-Adapter besitzt, dürfen aber auch bis zu drei Eurer Freunde mit ins Abenteuer eingreifen, was dann natürlich für besonders viel Stimmung sorgt.

In diesem RPG dürft Ihr jederzeit frei die Kameraperspektive verändern

Die uns vorliegende Beta-Version des im Japan-Look gehaltenen Action-Rollenspiels war bereits komplett eingedeutscht und machte auf Anhieb einen interessanten Eindruck. Einzig die frei positionierbare Kamera konnte uns noch nicht so recht überzeugen – zu oft verloren wir während des mitunter recht hektischen Getümmels die Orientierung. Hoffentlich feilt der Hersteller bis zur Fertigstellung noch an diesem Manko.

Ralf C. Adam

In die Enge getrieben: Diese Eisbären sind keineswegs so friedlich, wie sie aussehen

PSX PREVIEW

BLAZE&BLADE: The Eternal Quest

Hersteller	T&Esoft
Genre	Rollenspiel
Web-Adresse	www.funsoft.de

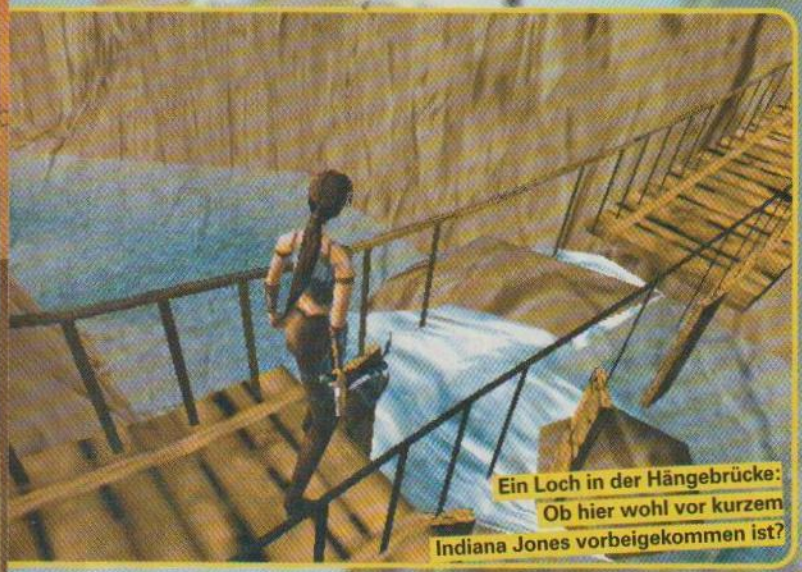
Erscheinungstermin: November 1998

Fertiggestellt zu: 80%

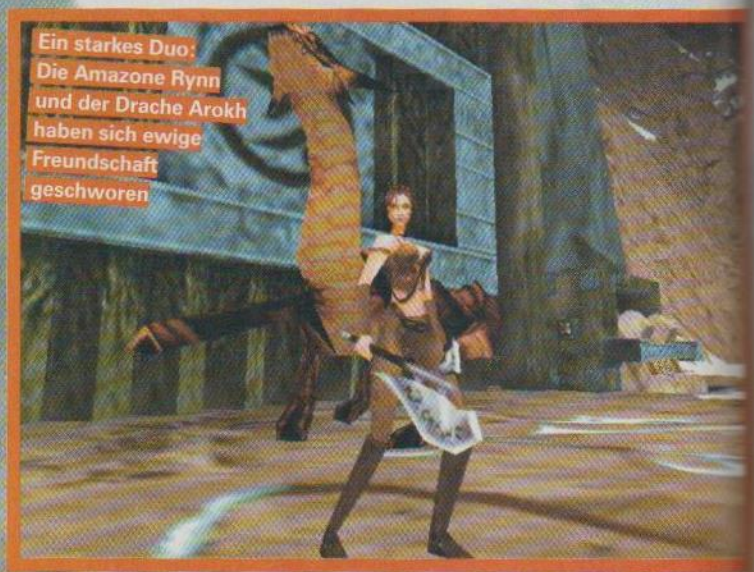
Erster Eindruck: Echtzeit-3D in einem RPG ist zwar nett, hier aber noch etwas unübersichtlich.

Sprich: [1]Ti End le Soft; [2] Sprich: Bläis End Bläit

DRAKAN
ORDER OF THE FLAME



Ein Loch in der Hängebrücke: Ob hier wohl vor kurzem Indiana Jones vorbeigekommen ist?



Ein starkes Duo: Die Amazone Rynn und der Drache Arokh haben sich ewige Freundschaft geschworen

Die Landschaft von „Drakan" ist riesig und unterteilt sich in verschiedene Klimazonen

Die Schöne und das Biest: In Psygnosis' neuem Action-Adventure bilden die Amazone Rynn und der Drache Arokh ein starkes Team.

Eine Frau als Hauptdarsteller, das kann ja jeder, dachten sich wohl die Entwickler bei Surreal Software[1] und Psygnosis[2], als sie der Heldin ihres neuen Action-Adventures „Drakan – Order of the Flame"[3] einen Drachen an die Seite stellten. Rynn, so der Name der schönen Amazone, ist aber alles andere als ein Zuckerpüppchen: Als Kriegerin der alten Schule stellt sie sich dem bösen Zauberer Narvros, der ihre Welt Drakan bedroht, in den Weg und macht sich auf, seinem Terror ein Ende zu setzen und ihren entführten Bruder zu befreien.

Ganz so einfach wird die Sache allerdings nicht: Narvros' Gehilfen versuchen Rynn aufzuhalten, und sie muß vielen Gefahren trotzen, bevor sie den mächtigen Zauberer stürzt. Zahlreiche Gegner machen Rynn das Leben ordentlich schwer, wobei ihr jedoch nicht alle Charaktere ausnahmslos feindlich gesonnen sind. Von einigen erhält sie hilfreiche Infos oder neue Aufgaben, andere wiederum dienen ausschließlich der Atmosphäre.

Mit der schönen Rynn liegt Psygnosis voll im Trend

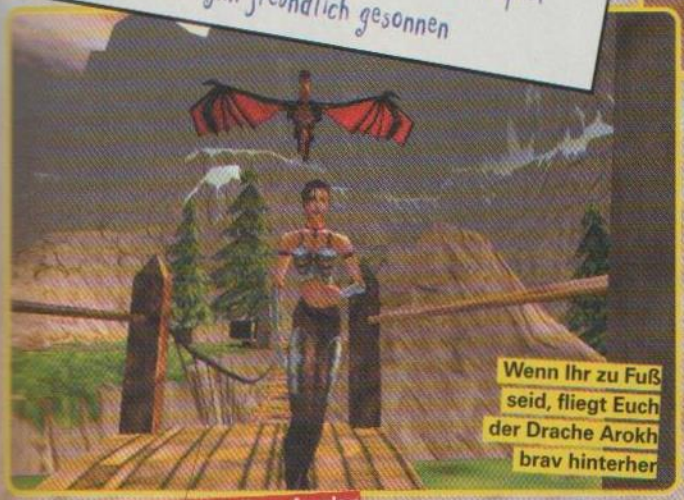
Zu Beginn ihres Abenteuers trifft Rynn außerdem auf den Drachen Arokh, der sich ihrem Rachefeldzug gegen das Böse anschließt. Als Drache verfügt dieser natürlich über besondere Fähigkeiten: Er ist groß, er ist stark, er spuckt Feuer, und er kann die Fähigkeiten besiegter Feinde in sich aufnehmen. Und vor allem: Er kann fliegen! „Drakan" spielt sich also nicht nur auf dem Boden ab: In der Luft müssen sich Rynn und Arokh gegen andere Schuppentiere zur Wehr setzen; auf der Erde treffen sie dagegen auf Giganten, riesige Spinnen, Kobolde und ganze Horden sogenannter Wartoks. Nicht immer kann das Duo Seite an Seite kämpfen – an manchen Stellen muß unsere Heldin alleine und zu Fuß marschieren, um Aufgaben zu bewältigen. Andere Rätsel lassen sich hingegen nur mit Arokhs Hilfe lösen – Zusammenarbeit und Köpfchen ist hier gefragt. Da ein fliegender Drache sehr weite Strecken in sehr kurzer Zeit zurückle-

Gegen dieses gigantische Monster könnt Ihr nur mit vereinten Kräften bestehen

Sprich: [1] Suhriehl Softwär; [2] Seignosis; [3] Drakan – Order off se Fläim

Über den Wolken: Nicht alle Drachen im Spiel sind Rynn freundlich gesonnen

Gegen kleinere Gegner greift Arokh in der Regel nicht ein, sondern überläßt Rynn das Schlachtfeld



Wenn Ihr zu Fuß seid, fliegt Euch der Drache Arokh brav hinterher

In die Enge getrieben: Manchmal hilft nur die Flucht aus einer ausweglosen Situation wie dieser

Rynn hat eine neue Waffe gefunden und testet die feurige Klinge gleich an einem willigen Wartok

Um aus diesem Hinterhalt mit heiler Haut herauszukommen, müßt Ihr schnell reagieren

Die Heldin bahnt sich ihren Weg in ein tiefergelegenes Verlies

gen kann, ist die Welt von „Drakan" entsprechend groß, aber dennoch erstaunlich detailliert. Die unterirdischen Labyrinthe sind genauso verwinkelt wie in einem reinen Dungeon-Spiel, im Gebirge erwarten Euch zahlreiche Geheimgänge, und auf dem offenen Meer fahren sogar Schiffe – Ihr habt jede Menge Platz, um Euch so richtig auszutoben. Man merkt deutlich, daß es das erklärte Ziel der Entwickler war, eine Welt zu schaffen, in der sich der Spieler möglichst frei bewegen kann. Entsprechend ist „Drakan" nicht in Level, sondern eher in verschiedene Landschaftsbereiche unterteilt; Rätsel und Puzzles müssen nicht in einer zwingend vorgegebenen Reihenfolge gelöst werden.

Mit Arokhs Hilfe erobert Rynn die Lüfte

Um die richtige Atmosphäre zu schaffen und das Land Drakan in allen Einzelheiten darzustellen, bedurfte es natürlich einer entsprechenden Technik. Während des Spieles gibt es keinen erkennbaren Übergang zwischen dem Kampf in der Luft, auf dem Boden und in den Höhlen. Ihr dürft jederzeit von Eurem Drachen absteigen und in die nächste Höhle rennen, ohne Euch über lästige Ladezeiten ärgern zu müssen. Wie zu erwarten war, geht bei „Drakan" ohne 3D-Grafikkarte selbstverständlich gar nichts, dafür wartet das Spiel aber mit zahlreichen Licht- und Spezialeffekten auf. Arokhs Flügel z.B. sind leicht transparent; in den dunklen Gängen kommt das Lichtsystem besonders gut zur Geltung und erzeugt die nötige Atmosphäre. In den Zwischensequenzen wird die Geschichte ebenfalls mit der Grafik aus dem Spiel erzählt, daher wirkt alles wie aus einem Guß.

Fast schon Standard für einen Top-Titel heutzutage ist der Multiplayer-Modus. Bei „Drakan" können bis zu acht Spieler entweder gegen- oder miteinander kämpfen. Als besonderer Gag ist bei einem der Multiplayer-Spielfelder nur ein Drache vorhanden – wer am schnellsten in der Luft ist, hat dann natürlich die besten Karten.

Psygnosis hat mit „Drakan" auf jeden Fall ein heißes Eisen im Feuer, das Anfang nächsten Jahres auf Euren Bildschirmen erscheinen soll. Hoffen wir, daß das Spiel den hohen Erwartungen gerecht wird!

Patrick Dowling

PC PREVIEW

DRAKAN – Order of the Flame

Hersteller	Psygnosis/Surreal Software
Genre	Action/Adventure
Web-Adresse	www.psygnosis.com

Erscheinungstermin: Anfang 1999

Fertiggestellt zu: 80 %

Erster Eindruck: Eine Frau, ein Drache, ein schönes Spiel. Was will man mehr?

Speed Busters

Nitro-Einspritzung sorgt für Beschleunigung und deutlichen Reifenabrieb

Die Brücke wird vom Weißen Hai belagert, aber die enge Umfahrung kostet Zeit

Aaaargh! Ohne Vorderräder noch voll Stoff geben bringt einen schon ins Ziel, aber manchmal auf dem Dach

Da würde Fox Mulder staunen! Scully würde wohl wieder mal in die falsche Richtung gucken...

Godzilla holt sich gelegentlich einen saftigen Autoburger – diesmal allerdings den Gegner...

Den Start haben wir knapp verpaßt, aber mit Nitro ist das Aufholen kein Problem

Hier gibt's links 'ne Abkürzung: Wer Pech hat, kriegt eine Kanonenkugel ab

Megaspaß: „Speed Busters" von Ubi Soft verspricht das witzigste Rennspiel des Jahres zu werden!

Ende November soll Ubi Softs „Speed Busters"[1] in den Regalen stehen. Bereits jetzt besticht das abgedrehte Autorennen durch den hohen Fun-Faktor: Mit Designer-Autos rast Ihr durch abwechslungsreiche Kurse voller Gags und (böser) Überraschungen. Die 3D-Grafik reißt einen nicht vom Hocker, braucht sich aber keinesfalls zu verstecken und ist dank 3Dfx-Unterstützung ziemlich schnell.

Drei Spielmodi stehen zur Verfügung: Im Netzwerk-Modus dürft Ihr gegen bis zu sechs Konkurrenten antreten. Im Arcade-Modus habt Ihr die Auswahl zwischen fünf Strecken und sechs Autos und könnt sofort loslegen. Schwieriger wird's im Championship-Modus, wo Reparaturen, Upgrades und Nitro-Nachfüllungen an der Geldbörse nagen – dafür winkt als Siegerprämie eine Bonusstrecke. Außerdem können Upgrades eingekauft werden: Stärkere Motoren, Spoiler und Breitreifen bringen mehr Pep und bessere Straßenlage. Und wer mit den mitgelieferten sechs „Lackierungen" pro Wagen nicht genug hat, kann per Internet einen Editor downloaden, mit dem er die Außentexturen der Autos frei gestalten kann.

Irre: Godzilla, der Weiße Hai und andere alte Bekannte machen dem Rennfahrer das Leben schwer. Hoher Spaßfaktor!

Die Steuerung macht bereits einen guten Eindruck – da in der Preview-Version noch einige Menüs fehlen, kann sich hier aber noch einiges ändern. Aber auch jetzt schon wird's richtig spaßig, wenn die Tachonadel am Anschlag steht und dann noch die Nitro-Einspritzung greift...

Bis zu fünf Computergegner kämpfen hart und drängen Euch schon mal brutal von der Strecke ab. Die fast unvermeidlichen Schäden am Auto werden im Spiel dargestellt: So fliegt Euch etwa die Motorhaube um die Ohren, und bei harter Fahrweise gehen Räder verloren. Vorwärts kommt Ihr dann schon noch, aber ohne Lenkung fährt sich's eher ungemütlich... Beim Level-Design tobt sich Ubi Soft übrigens voll aus: In Hollywood läuft z.B. plötzlich Godzillas hungriger kleiner Bruder quer über die Straße. Was spätestens jetzt klar sein sollte: Statt der öden Suche nach der Ideallinie geht's hier um Spaß und Fahrvergnügen.

David Skreiner

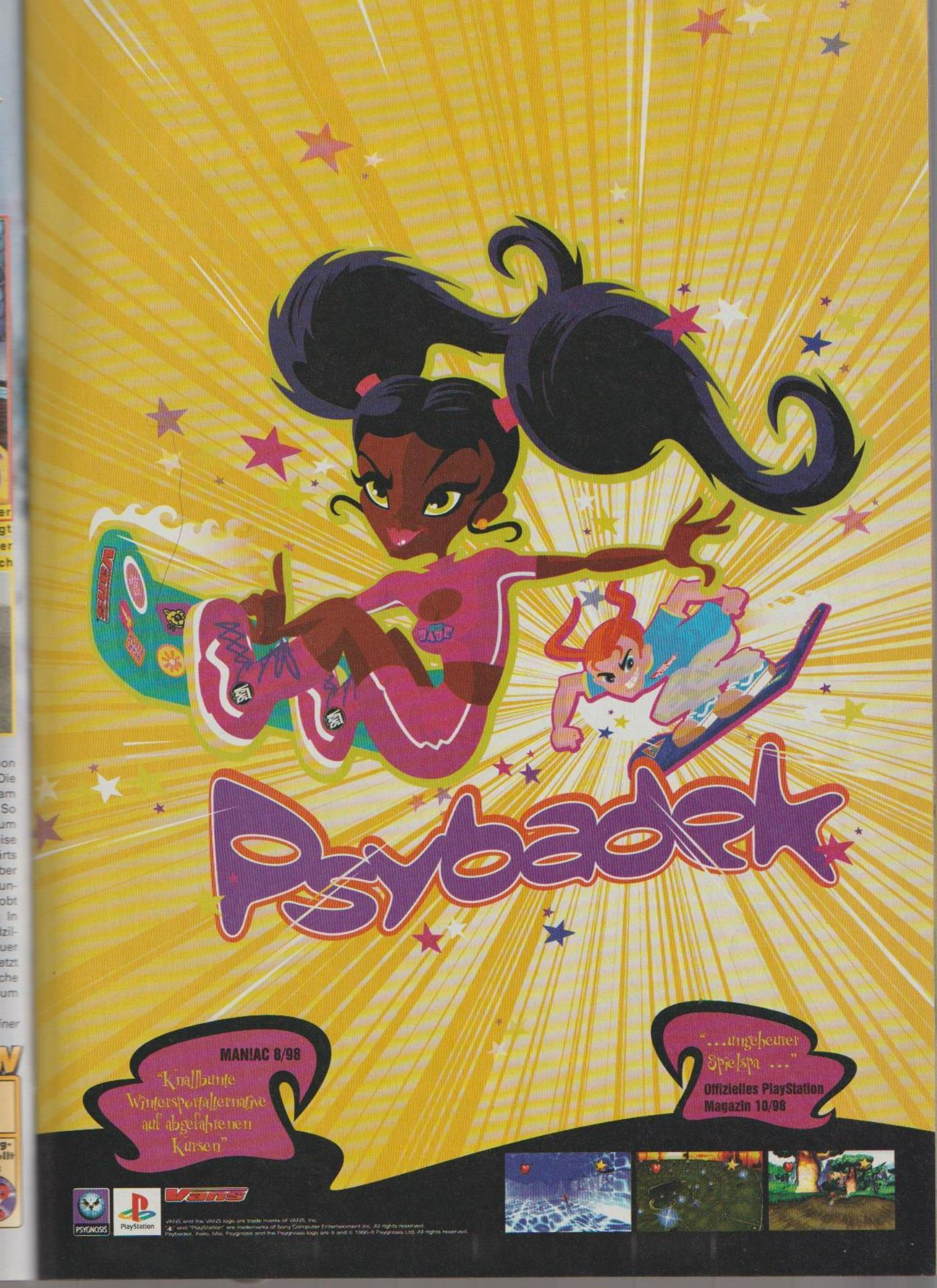
PC PREVIEW

SPEED BUSTERS

Hersteller	Ubisoft
Genre	Autorennen
Web-Adresse	http://www.ubisoft.de
Erscheinungstermin:	November 1998
Fertiggestellt zu:	70 %

Erster Eindruck: Schräge Gags, abwechslungsreiche Strecken, hoher Spaßfaktor, gute Grafik.

Sprich: [1] Spiid Bastas


Psybadek
MAN!AC 8/98
"Knallbunte Wintersportalternative auf abgefahrenen Kursen"
"...ungeheurer Spielspa ..."
Offizielles PlayStation Magazin 10/98
PSYGNOSIS
PlayStation
VANS
VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis and the Psygnosis logo are ® and © 1998-8 Psygnosis Ltd. All rights reserved.

Das GAMES AND MORE Bewertungssystem

Was bedeuten eigentlich die ganzen Angaben in unserem detaillierten Wertungskasten? Und wofür stehen die Abkürzungen der einzelnen System-Buttons? Die Antworten auf diese und andere Fragen findet Ihr alle auf dieser Seite.

Hersteller-Angaben

In diesem Kasten findet Ihr allgemeine Infos über das Spiel. Was kostet es, wer hat es gemacht, und wo finde ich die Web-Site des Herstellers? Außerdem steht hier, wie viele Spieler gleichzeitig gegen- oder miteinander antreten können.

Konfiguration/Besonderheiten

Bei PC-Spielen geben wir an dieser Stelle immer an, wie die vom Hersteller vorgegebene Mindestkonfiguration sowie eine von uns empfohlene Optimal-Konfiguration aussieht. Bei Konsolenspielen gehen wir hier kurz auf Besonderheiten wie Multi-Tap-Unterstützung und ähnliches ein.

Positiv/Negativ

Was hat uns an dem Spiel besonders gut gefallen, was hat uns tierisch genervt? Hier bekommt Ihr noch einmal eine kurze Zusammenfassung der positiven und negativen Eindrücke, die der Test bei uns hinterließ.

Altersfreigabe

Jedes in Deutschland offiziell verkaufte Spiel hat sie, also geben wir sie auch an: die Altersfreigabe der USK.

Die Wertung:

GRAFIK: Gute Grafik allein macht zwar noch kein tolles Spiel, aber wer ergötzt sich schon gern an farblosen Pixelklötzchen? Unsere Bewertung bezieht sich übrigens immer auf die optimale Konfiguration.

SOUND: Wenn Ihr bei einem Spiel bereits nach drei Minuten genervt zu den Lautsprecherboxen greift und die Lautstärke abdreht, dann gibt's dafür in dieser Rubrik die entsprechenden Punktabzüge.

SPIELSPAß: Da der Spielspaß beim Kauf eines Games natürlich das wichtigste Kriterium überhaupt ist, wird er bei uns gleich doppelt hervorgehoben: zum einen durch eine besonders fett gedruckte Note und zum anderen durch ein Spaß-Barometer, in dem die Wertung noch einmal optisch deutlich gemacht wird.

Die Medaille:

Die Auszeichnung für besonders gelungenen Spielspaß. Nur absolute Top-Spiele jenseits der magischen 85%-Grenze bekommen von uns die „GAMES AND MORE SUPER-HIT"-Medaille verliehen.

Das bedeuten die einzelnen Prozentzahlen

0 – 9%	Finger weg vor diesem Schrott
10 – 19%	Müll der untersten Schublade
20 – 29%	Knapp vorbei am Totalausfall
30 – 39%	Sehr mäßig bis enttäuschend
40 – 49%	Nur für absolute Fans interessant
50 – 59%	In jeder Beziehung Durchschnitt
60 – 69%	Ordentlicher Gegenwert fürs Geld
70 – 79%	Gute Spiele, die Spaß machen
80 – 89%	Fast perfekte Genrevertreter
90 – 100%	Besser geht's nicht

Unsere Abkürzungen:

- PC = PC
- N64 = Nintendo
- PSX = Sony PlayStation
- GB = Game Boy
- CGB = Color Game Boy
- DC = Dreamcast

Unsere Genre-Unterteilungen

Zugegeben, manche Spiele lassen sich nur schwer einer bestimmten Gattung zuordnen. Wir versuchen es dennoch und haben uns dabei für folgendes System zum Unterteilen der Genres entschieden:

ADVENTURE:
In Adventures besteht Eure Hauptaufgabe im Lösen von Rätseln und Puzzles. Dabei erlebt Ihr spannende Abenteuer. Unsere Hit-Tips: „Simon the Sorcerer 2", „Monkey Island 3", „Blade Runner".

ROLLENSPIEL:
Im Unterschied zum Adventure steuert Ihr bei einem RPG meist eine ganze Gruppe von Helden, die zudem noch im Laufe der Handlung an Erfahrung gewinnen können. Unsere Hit-Tips: „Ultima 8", „Diablo", „Final Fantasy VII".

ACTION:
Hier wird meist geballert, was der Joystick-Button hergibt. Egal ob 3D-Shooter oder klassisches Beat'emUp, in keinem anderen Genre fliegen so die Fetzen wie hier. Unsere Hit-Tips: „Tekken 3", „Unreal", „Incoming".

SPORT:
Neben Sportarten wie Fußball, Eishockey, Golf, Formel 1 oder Angeln zählen wir auch Dart- und Flipperautomaten zu dieser Gattung hinzu. Unsere Hit-Tips: „Frankreich 98", „ISS 98", „F1 Racing".

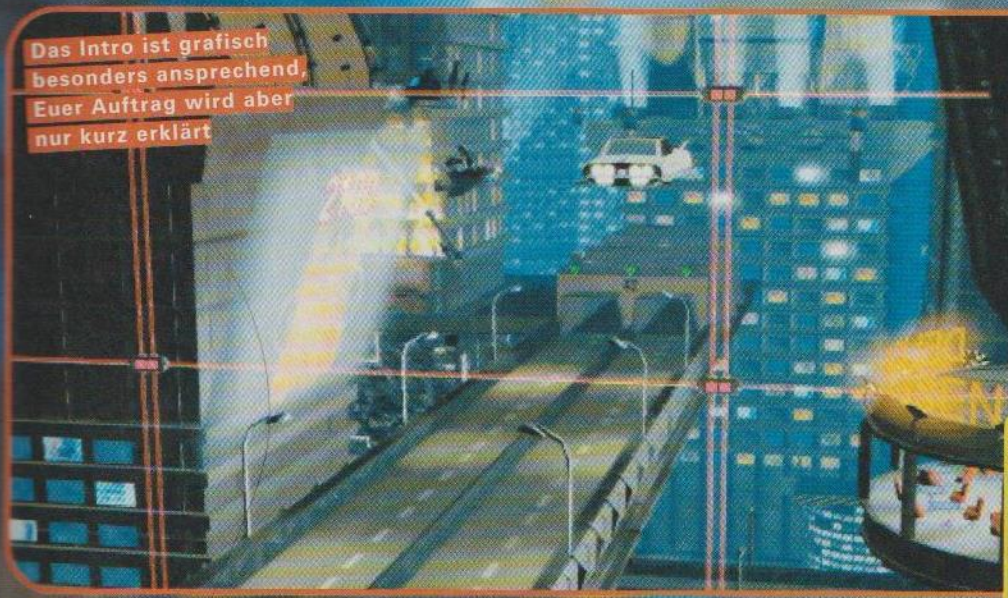
STRATEGIE:
Egal ob in Echtzeit oder rundenbasiert, bei diesen Spielen kommt es vor allem auf die richtige Strategie und Taktik an. Meist befehligt Ihr hier ganze Armeen oder Bataillone. Unsere Hit-Tips: „C&C", „StarCraft", „Commandos".

AUFBAU-/WIRTSCHAFTSSIMULATION:
Ein in Deutschland besonders geschätztes Genre, bei dem sich alles um das liebe Geld dreht. Hier gewinnt, wer am geschicktesten eine Stadt oder einen Fußballclub regiert. Unsere Hit-Tips: „Anstoss 2", „Sim City 2000", „Anno 1602".

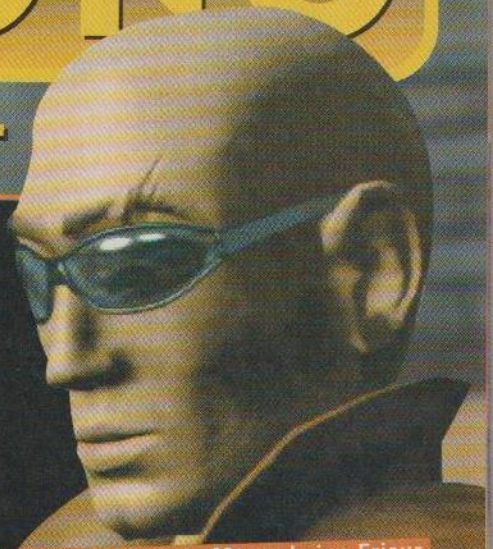
DENK-/GESCHICKLICHKEITSSPIEL:
Sie dienen meist als Pausenfüller für den kleinen Spielehunger zwischendurch. Oft handelt es sich um Umsetzungen bekannter Karten- oder Brettspiele. Unsere Hit-Tips: „Solitaire", „Tetris", „Swing".

NIGHTLONG

- UNION CITY CONSPIRACY -



Das Intro ist grafisch besonders ansprechend, Euer Auftrag wird aber nur kurz erklärt



Joshua Reev – ein Mann, keine Frisur, die Stimme von Bruce Willis

Mit der Metro kommt man am schnellsten durch die Stadt – leider wurde die Fahrt nicht animiert

3 CDs vollgepackt mit feinster Grafik und die Stimme von Bruce Willis – was kann da noch schiefgehen?

Einiges, das beweist das neue Adventure „Nightlong – Union City Conspiracy" von Team 17[2]. Die Truppe aus England und die Firma Trecision aus Italien haben sich für dieses düstere Spiel von der Endzeitstimmung in Filmen wie „Blade Runner" und „Das Fünfte Element" inspirieren lassen.

Ihr steuert den Privatdetektiv Joshua Reev in gewohnter Point&Click-Manier durch die heruntergekommene Metropole Union City. Die Stadt besteht aus über 80 Locations, die allesamt gerendert wurden, aber dennoch nie steril wirken und so die richtige Atmosphäre schaffen. Die Charaktere, auf die Ihr unterwegs trefft, sind ebenfalls im Computer entstanden und größtenteils gut getroffen – nur manchmal merkt Ihr, daß Ihre Bewegungen aus einem Animationsprogramm stammen. Dank der einfachen Steuerung (linke Maustaste – sehen; rechte Maustaste – benutzen) kommt Ihr nicht in die Verlegenheit, daß Ihr irgendwo festhängt, weil Eure Reaktionen nicht schnell genug waren. Statt dessen ist viel Köpfchen gefragt: Anfangs untersucht Ihr das Verschwinden von Simon Ruby; nach und nach werdet Ihr aber entdecken, daß in der Welt von Union City einiges nicht so ist, wie es scheint. Um herauszufinden, wer hinter den Angriffen auf Anlagen der Genesis Corporation steckt und wer den Bürgermeister stürzen will, müßt Ihr eine terroristische Organisation aufspüren und infiltrieren... eine spannende Geschichte, die Euch aufgrund ihrer atmosphärisch stimmigen Umsetzung sofort in ihren Bann ziehen wird. Auf den ersten Blick ein gelungenes Spiel – woran hapert es also?

Durchschnittliches Grafik-Adventure von der Insel

Es wurde bei der Entwicklung offensichtlich zu wenig auf Details geachtet. Da haben wir z.B. die stellenweise völlig verkorkste Übersetzung: Im Aufzug habt Ihr die Wahl zwischen „Bitten Sie um den DachspitzeAutomobil-Park" und „Bitten Sie um den Fußboden zur Wohnung des Ruby's"... wer soll denn bitte daraus schlau werden? Außerdem leidet das Spiel am genretypischen Problem, daß Ihr wirklich jeden Millimeter des Bildschirms abtasten müßt, um ja nicht ein winziges Objekt zu übersehen. Die Tonqualität des Spieles ist ordentlich, die Musik hält sich dezent im Hintergrund und wechselt je nach Ort. Wenn die Charaktere allerdings sprechen, erinnert das häufig an eine Billig-Fernsehserie: Die Lippen bewegen sich, aber zu hören gibt es nichts. Da helfen auch die hochkarätigen Sprecher nichts: Von Bruce Willis hat Josh wirklich nur die Stimme geerbt – statt cooler Sprüche gibt's nur müde Phrasen.

Patrick Dowling

Die Wohnungen in Union City sind klein und ungemütlich – zum Glück ist die Stadt gross genug

Die düstere Stimmung der Stadt ist perfekt getroffen, die Grafik wirkt nie zu steril

PC TEST

NIGHTLONG – Union City Conspiracy

Hersteller	Team 17
Web-Adresse	www.team17.com
Preis:	ca. 100 DM
Spieleranzahl	1

Konfiguration:
Min. Konfig: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 35 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 35 MB HD, Win 95/98

Positiv: Schöne Grafik, spannende Atmosphäre und einfache Steuerung.

Negativ: Der Teufel steckt im Detail – und hier war er besonders gründlich.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

USK Geeignet ab 12 Jahren

WERTUNG:

Grafik	80%
Sound	74%

SPIEL SPASS: 55%

100% 0%

Sprich: [1]Neitlong – Junjon Siti Konspihrasi; [2] Tiehm Seffentien

LEGEND

Tara ist die flinkeste der drei Helden und kann blitzschnell zuhauen

Drei Helden stehen zur Wahl

In der Arena bekommt Ihr es nicht nur mit zahlreichen Feinden zu tun, sondern auch mit fiesen Fallen

Wo geht es weiter?

In diesem Laden kauft Ihr zwischen den Leveln neue Gegenstände und Extraleben

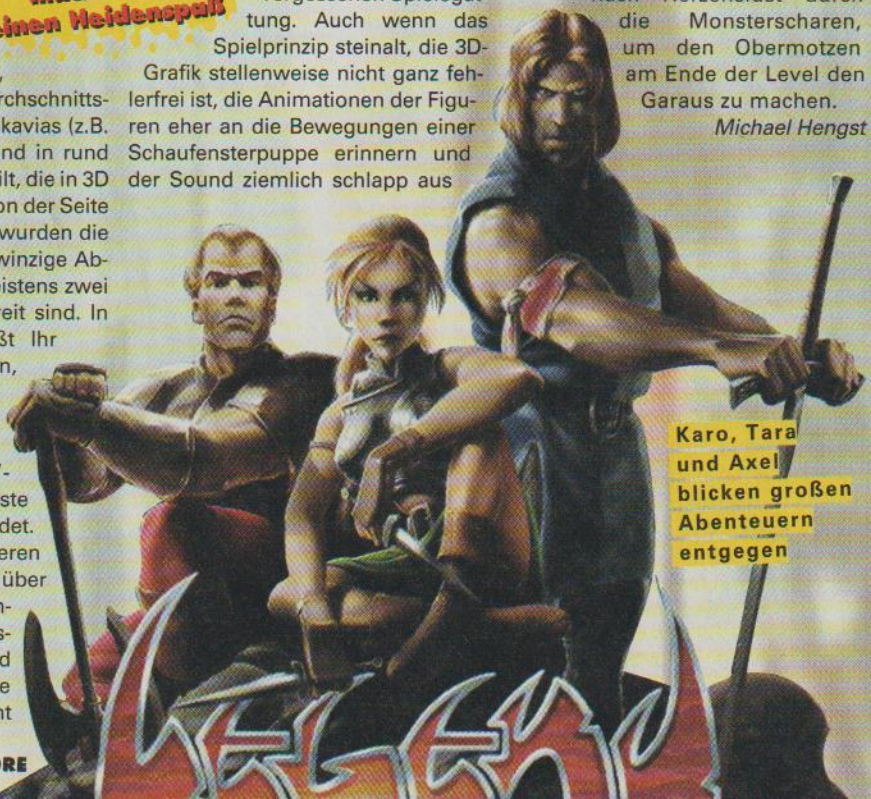
Geh weiter, Tara!

Zoff im Märchenreich: Prügelt Euch mit Monstern, finsteren Rittern und miesen Mächten.

Das Königreich Tokavia ist in Not: Der gemeine Magier Morlock überzieht das Land mit Schrecken, Monster tauchen überall auf und verbreiten Angst und Panik. Ihr macht Euch auf, dem Miesling das Handwerk zu legen: Dazu steuert Ihr in dem Actionspiel „Legend"[1] – allein oder im Duett mit einem Kumpel – einen von drei Helden durch die fünf Welten Tokavias. Jede Figur hat Vor- und Nachteile: Der riesige Karo ist behäbig, haut aber heftig zu, die zierliche Tara ist eher schwach, dafür jedoch wieselflink, Axel ist der klassische Durchschnitts-Ritter. Die fünf Gebiete Tokavias (z.B. Wald, Arena, Friedhof) sind in rund 25 einzelne Levels unterteilt, die in 3D gerendert wurden, aber von der Seite zu sehen sind. Zusätzlich wurden die Spielstufen nochmals in winzige Abschnitte eingeteilt, die meistens zwei bis drei „Bildschirme" breit sind. In diesen Abschnitten müßt Ihr mit herzhaften Tritten, Schlägen oder Waffenhieben eine Horde von Feinden verdreschen, bevor Ihr mit dem „Go"-Kommando in das nächste Kampfgebiet gelotst werdet. Ein Balken am oberen Bildrand gibt Auskunft über Eure Anzahl an Bildschirmleben, die aktuelle Lebensenergie und den Zustand der Waffe, die Ihr gerade benutzt. Unterwegs könnt Ihr neue Waffen – beispielsweise ein dickes Schwert, eine Kanone, eine Axt oder eine Armbrust – aufsammeln. Weiterhin gibt es in den Spielstufen Extras, Obst zum Auffrischen der Lebensenergie und außerdem Goldstücke. Mit letzteren dürft Ihr – zwischen den Spielstufen – in einem Laden neue Gegenstände kaufen. Im Grunde ist „Legend" die Neuauflage einer völlig vergessenen Spielegattung. Auch wenn das Spielprinzip steinalt, die 3D-Grafik stellenweise nicht ganz fehlerfrei ist, die Animationen der Figuren eher an die Bewegungen einer Schaufensterpuppe erinnern und der Sound ziemlich schlapp aus den Lautsprechern tönt, macht „Legend" schlicht und ergreifend einen Heidenspaß – vor allem im Zweispielermodus prügeln wir uns nach Herzenslust durch die Monsterscharen, um den Obermotzen am Ende der Level den Garaus zu machen.

Legend ist simpel, macht aber einen Heidenspaß

Michael Hengst


Karo, Tara und Axel blicken großen Abenteuern entgegen

PSX TEST

LEGEND

Hersteller	Toka / Funsoft
Web-Adresse	www.funsoft.de
Preis	ca. 100 DM
Spieleranzahl	2

Besonderheiten:
Digitalsteuerung, 2-Spielermodus.

Positiv: Gute Steuerung, tolle Effekte.

Negativ: Grafikfehler, Kameraperspektiven unübersichtlich, Sound mäßig.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:

Grafik	68%
Sound	54%
SPIEL SPASS:	**79%**

100% – 0%

S.C.A.R.S.

Auch an UFOs geht die wilde Jagd vorbei

Autofahren mal anders: Magnetfallen, Bumerangs und „tierische" Autos sorgen für zünftigen Rennspaß.

Wenn Ihr die Bombe nicht rechtzeitig weitergebt, knallt's

Ubi Softs neuester Fun-Flitzer „S.C.A.R.S."[1] verläßt ausgetretene Pfade und bietet High-Speed-Kost vom Feinsten, garniert mit vielen neuartigen Extras und schrägen Einfällen. Die Handlung füllt in der Anleitung gerade mal zehn Zeilen, hier also die Kurzfassung: „In einer fernen Zukunft werden Tiere zu Rennautos transformiert und dann über halsbrecherische Rennstrecken gejagt."

Das Ergebnis dieser ungewöhnlichen Mutation sind stark unterschiedliche Fahrzeuge: Ein Elefant wird nun mal zu einem behäbigeren und stärker gepanzerten Gefährt als etwa der sehr schnelle und aggressive Hai, der dafür in den Kurven kaum unter Kontrolle zu halten ist. Diese tierischen Schlitten jagen in einer mörderischen Jagd durch Dschungel- und Eiswelten, fahren auch mal unter Wasser und kämpfen mit allen Mitteln um den besten Platz auf dem Siegerpodest – den in der Mitte.

S.C.A.R.S. bietet zwar neue Ideen, spielt sich aber etwas zu hektisch

Unterwegs sammelt Ihr fleißig Waffen und Ausrüstung ein, mit denen Ihr Euren Gegnern das Leben schwermachen könnt. Anfangs stehen Euch nur fünf Autos zur Verfügung. Fürs Gewinnen einer der vier Rennserien gibt's als Belohnung Paßwörter, die den Zugriff auf insgesamt je neun Renn-Tiere und Strecken erlauben. Später könnt Ihr in selbst zusammengestellten Rennserien auf den bereits „freigefahrenen" Strecken im Spiegelmodus und außerdem bei Tag, Nacht, in der Dämmerung oder bei Regen antreten.

So richtig vom Hocker gerissen hat uns „S.C.A.R.S." trotz dieser positiven Ansätze allerdings dennoch nicht. Zu unausgegoren ist die Steuerung, zu sehr verkommt der Einsatz der Extras zum reinen Glücksspiel – wer einmal „Mario Kart" gesehen hat, weiß, wie's besser geht. Im Multiplayer-Modus macht es zwar eine zeitlang Laune, zu einem echten Hit hat es aber nicht gereicht.

David Skreiner

PSX TEST

S.C.A.R.S.

Hersteller Ubi Soft
Web-Adresse http://www.ubisoft.com/
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 - 4

Besonderheiten:
Unterstützt Dual-Shock und Analog-Controller.

Positiv:
4-Spieler Multiplayer-Modus.

Negativ:
Zu hektisch. Alles schon mal gesehen. Fader Sound im Rennen.

Altersfreigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik 69%
Sound 57%

SPIEL SPASS: 65%

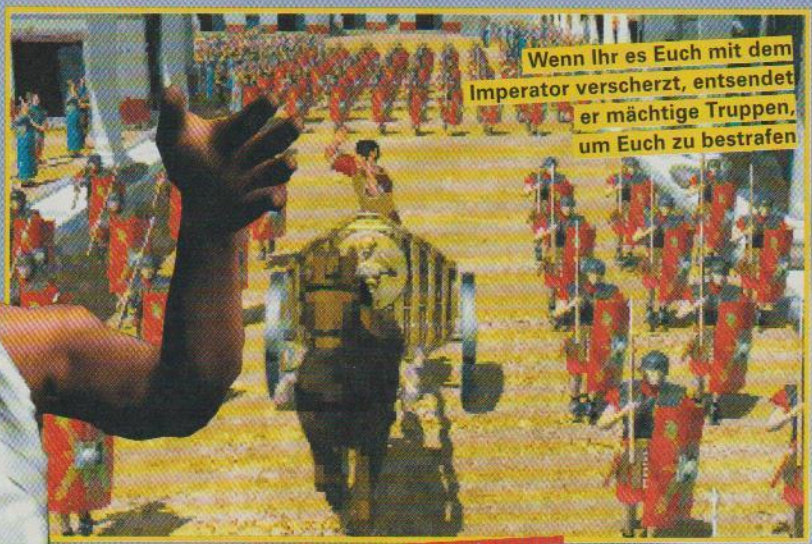
100% … 0%

Bei der Fahrt durchs Kanalsystem taucht der Elefant kurz ab

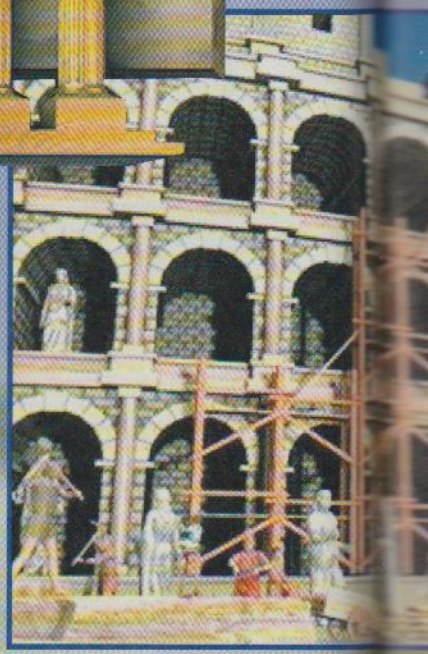
S.C.A.R.S. kommt bald auch für den PC

Sprich: [1]Skars

CAESAR III



Wenn Ihr es Euch mit dem Imperator verscherzt, entsendet er mächtige Truppen, um Euch zu bestrafen



Von einfachen Zelten über enge Wohnhäuser bis hin zur prächtigen Metropole zieht Ihr die Fäden!

Unsere Stadt wächst und gedeiht: Zeit, das eigene Reich ein wenig auszudehnen

Lateinunterricht einmal anders: Mit Sierras „Caesar 3" wandelt Ihr auf den geschichtsträchtigen Spuren der alten Römer.

Ganz wie im alten Rom: Blutige Schaukämpfe im Kolosseum

Ave Caesar! In der komplexen Wirtschaftssimulation „Caesar 3"[1] erhaltet Ihr vom römischen Kaiser höchstpersönlich den ehrenvollen Auftrag, Euch um die Planung und den Aufbau einer antiken Stadt zu kümmern. Dazu müßt Ihr sorgfältig vorgehen und Euch der Wünsche und Sorgen der Bürger annehmen. Natürlich darf auch die Verteidigung nicht zu kurz kommen, damit einfallende Barbarenhorden keine Chance haben, Eure mühevoll errichtete Stadt wieder dem Erdboden gleichzumachen.

Toller Aufbau-Modus, aber ein schwacher Kampfteil

Ein Tutorial erleichtert Euch dabei den Einstieg. Während Ihr hier noch behutsam in die Kunst des Städtebaus eingeführt werdet, geht es danach mit einer recht schweren, in fünfzehn Missionen unterteilten Kampagne weiter, in der Ihr dem römischen Imperium nach und nach immer mehr Provinzen einverleibt. Als Alternative gibt's das „City Construction Kit". Dort dürft Ihr in SimCity-Manier in aller Ruhe eine komplette Stadt mit Wirtschaft, Wasserversorgung, Kasernen, Theatern und dergleichen mehr aufbauen, ohne wie in der Kampagne bestimmte Missionsziele erfüllen zu müssen. Dennoch solltet Ihr auch hier sowohl die vielen Gebäude als auch die Bedürfnisse der Sim-Römer gut kennen, wenn Ihr nicht wegen Inkompetenz zum Galeerensklaven degradiert werden wollt.

Die Benutzerführung ist sehr gut gelungen: Die wichtigsten Informa-

Sprich: [1] engl. „Siisaar", dt. „Zäsar", manchmal „Käsar"

Brot und Spiele: Im Eiltempo zieht Ihr einen Zirkus hoch

Die Lorbeeren des Cäsar: Bis zur Krönung ist es ein langer und beschwerlicher Weg

Achtet stets darauf, daß Ihr genügend Tempel habt, sonst zürnen die Götter

Immer wieder überfallen Barbarenhorden die Stadt – jetzt müssen sich Eure Soldaten bewähren

INFO

Cäsar war der Titel der römischen Herrscher – davon leitet sich auch das spätere Wort „Kaiser" ab. Der wohl bekannteste unter den Cäsaren, ein gewisser Julius, ist im Lateinunterricht ganz besonders beliebt...

tionen seht Ihr direkt am Hauptbildschirm, wo Ihr die putzig animierten Römer bei ihrem geschäftigen Treiben beobachten könnt. Für die Nahrungsversorgung etwa gibt es Bauernhöfe, von denen aus das Korn in umliegende Speicher gekarrt wird. Dort holen es sich die Händler, um es auf dem Markt an die „Endverbraucher" weiterzuverkaufen. Für Detailverliebte gibt's auch noch eigene Screens, die Euch etwa über Wasserversorgung oder Verbrechensrate Überblick verschaffen. Eure Bürger wuseln – ähnlich wie bei „Die Siedler 3" – kreuz und quer über den Bildschirm und geben per Mausklick bereitwillig Auskunft über ihre Probleme und Wünsche. Solltet Ihr mal den Überblick verlieren, steht Euch ein knappes Dutzend Berater zur Verfügung. Die kleinen Römer sind nämlich ganz schön anspruchsvoll: Nahe am Markt wollen sie wohnen, aber bloß nicht direkt nebenan. Wasser sollte schon in der Nähe sein, aber direkt neben einem klobigen Reservoir wohnt man eben auch nicht gerne... Es dürfte schon ein wenig dauern, bis Ihr die Eigenheiten Eurer Sim-Römer richtig einzuschätzen lernt, doch mit ein wenig Geduld habt Ihr bald den Bogen heraus. Zum Teil ist das gewöhnungsbedürftig, andererseits meistens durchaus logisch: Wer würde schon gerne direkt neben stinkenden, lauten Docks hausen oder gar eine Kavallerielegion als Nachbarn haben? Dabei sind Eure Untertanen noch nicht mal die einzigen, um deren Laune Ihr Euch sorgen müßt: Fünf Römergötter werden ungehalten (sprich: gewalttätig), wenn zu wenige Tempel zur Verfügung stehen.

Komplexe Aufbau-WiSim mit Anleihen an SimCity und strategischen Elementen

Wenn diese ersten Hürden der Städteplanung erst einmal genommen sind, kommen schwerere Aufgaben auf Euch zu: Feindliche Truppen nähern sich Eurer mühsam erbauten Stadt. Spätestens jetzt werdet Ihr froh sein, wenn Ihr rechtzeitig an die Errichtung von Wachtürmen, Stadtmauern und Kasernen gedacht habt. Der Kampfmodus selbst ist dafür ziemlich schlicht: Eigene Armee anklicken, Zielpunkt anwählen, fertig. Trotz dieses kleinen Mankos bietet „Caesar 3" – besonders in den friedlichen Missionen – genügend Stoff für viele durchwachte Nächte.

David Skreiner

PC TEST

CAESAR 3

Hersteller Sierra
Web-Adresse http://www.Caesar3.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1

Konfiguration:
Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 150 MB HD, DirectX; **Empf. Konfig:** Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 250 MB HD, DirectX

Positiv: Nette Grafik! Anspruchsvolle Städte-Sim. Sehr umfangreiche Hilfefunktion.

Negativ: Kein Mehrspielermodus. Mieses Kampfsystem. Englische Testversion.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 71%

SPIEL SPASS: 80%

100% / 0%

WILD 9

In diesen seltsamen Pressen werden alle paar Sekunden neue Gegner gebaut

Wer nicht aufpaßt, der endet schnell in der Dose.

Die Grafik ist detailliert, flüssig und fast immer übersichtlich

Manche Gegner sind nicht so leicht zu besiegen wie die kleinen Roboter ...

Alle Neune: Mit „Wild 9"[1] will Shiny Entertainment[2] den Jump'n'Run-Thron für sich beanspruchen.

Was macht ein bösartiger Tyrann, wenn eine kleine Gruppe von Teenagern ihm Widerstand leistet? Ganz klar: Er versucht natürlich, sie zu vernichten. Und hat er damit Erfolg? Nein, denn mindestens einer wird übrig bleiben, um anschließend seine Freunde zu befreien und den Herrscher zu stürzen. In diesem Fall heißen die Widerstandskämpfer „Wild 9", weil sie zu neunt und ein ziemlich wilder Chaotenhaufen sind; der Tyrann ist ein gewisser Karn, und der nicht ganz so einsame Held, den Ihr durch das neue Jump'n'Run von Shiny Entertainment[2] steuert, hört auf den ausgefallenen Namen Wex Major.

Wex ist natürlich kein normaler Teenager: Er ist der einzige, der das sogenannte „Rig" steuern kann, eine neuartige Waffe, mit der Wex Objekte (und auch Feinde) mit einem Energiefeld hochheben und dann durch die Gegend tragen oder auch auf dem Boden zerschellen lassen kann. Außerdem läßt es sich ganz prima als Schwungseil benutzen.

Diese Eigenschaft ist ungemein praktisch, wenn Ihr Wex auf seinem Weg durch die Level steuert. Die Welten selbst werden zwar in schönstem 3D dargestellt, volle Bewegungsfreiheit habt Ihr aber nicht: Wex kann nur dem vorgegebenen Pfad folgen. Dieser Weg ist allerdings schon schwierig genug, denn unterwegs gibt es viel zu tun: Gegner müssen ausgeschaltet, kleinere Puzzles gelöst und Hindernisse gekonnt übersprungen werden, was dank der unkomplizierten Steuerung kein Problem ist. Die Puzzles sind nie besonders schwierig, meist beschränken sie sich auf das Einsammeln eines Gegenstandes (oder eines Feindes), der an der richtige Stelle abzusetzen ist. Den Welten merkt Ihr Shinys Detailverliebtheit deutlich an: Schaltet Ihr einen Ventilator ein, könnt Ihr auf dem Luftstrom schweben. Werft Ihr einen Gegner in den Strudel, baumelt dieser hilflos in der Luft. An anderen Stellen liegen blanke Stromkabel, gegen die Ihr die Feinde stoßen könnt – was dann passiert, bedarf wohl keiner großen Erklärung. Was Ihr durch den vorgegebenen Weg an Bewegungsfreiheit verliert, wird

Sämtliche Welten werden in schönstem 3D dargestellt

Diesen Ventilator müßt Ihr einschalten ...

... bevor Ihr mit einem gewagten Sprung in den Luftstrom nach oben getragen werdet

Sprich: [1] Waild Nein; [2] Sheinie Äntertehnmänd

Zwischen manchen Leveln könnt Ihr auf dem Jetbike durch's All heizen

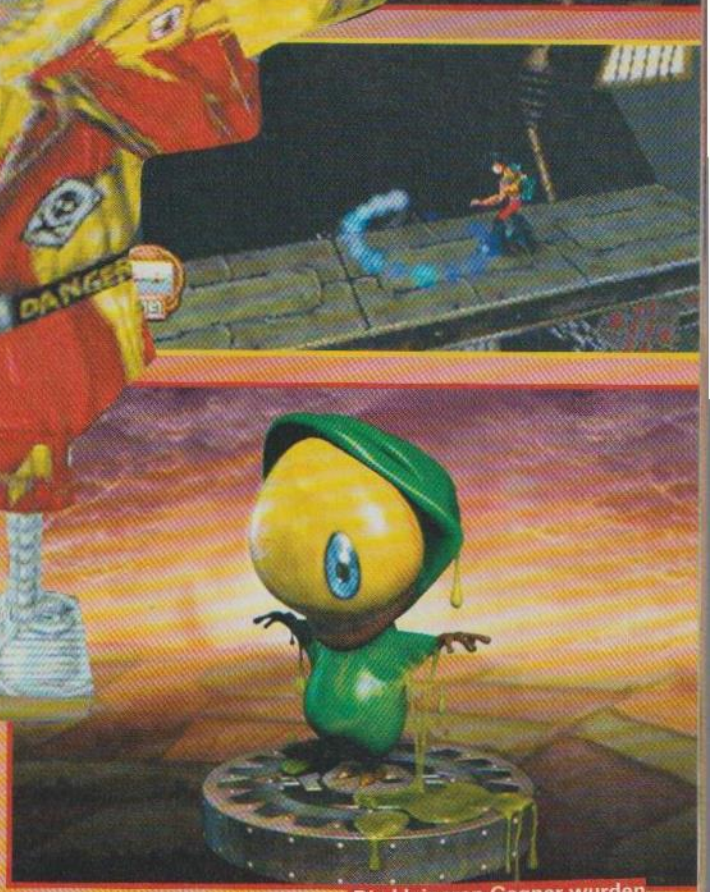
Mit dem „Grip" habt Ihr Eure Feinde komplett unter Kontrolle – sie sind Euch hilflos ausgeliefert

INFO

Shiny? Muss ich die kennen?

Tja, ob Ihr Shiny kennen müßt, darüber läßt sich streiten, aber zumindest ihre Spiele sollten Euch geläufig sein. „Earthworm Jim" ist mit Sicherheit die bekannteste Kreation der Süd-Kalifornier um Dave Perry – mittlerweile hat der Wurm mit dem Super-Anzug sogar das Fernsehen erobert. Das zweite Spiel „MDK" war ebenfalls ein Renner, sowohl auf dem PC als auch auf der PSX. Shiny legt viel Wert auf eigenständige Charaktere und auf Gameplay – und das merkt man den Spielen an.

Die einzelnen Charaktere entstehen nicht nur im Computer, sondern werden vorgezeichnet



Die kleineren Gegner wurden genauso ausgearbeitet wie alle anderen Charaktere auch

durch die Handlungsfreiheit im Umgang mit den Feinden mehr als wettgemacht.

Gegen Ende eines Levels findet Ihr jeweils einen der anderen Widerstandskämpfer: Sie alle haben besondere Eigenschaften; erst mit ihrer Hilfe werdet Ihr den Ausgang erreichen. Ein Beispiel: Wex Kumpel Nitro ist ein netter Kerl, aber wenn er niest, hilft kein Taschentuch: Er explodiert! Genau das richtige also, um sonst nicht zu öffnende Türen zu sprengen. Zwischen manchen Welten heizt Ihr auf dem Jetbike durch das Weltall, eine nette Abwechslung, aber allen „Earthworm Jim"-Spielern bereits bestens bekannt.

Neben den spielerischen Details überzeugt auch die technische Umsetzung: Die Grafik könnte kaum detaillierter sein, überall sind kleine Lichteffekte verstreut, die richtig Atmosphäre schaffen. Bei Explosionen oder Bränden wird ein grafisches Feuerwerk abgebrannt – so muß ein Jump'n'Run aussehen. Auch die Level-Designer haben ganze Arbeit geleistet: Trotz des relativ kleinen sichtbaren Bereiches hatten wir fast nie das Gefühl, ins Ungewisse zu laufen. Die Feinde sind erstaunlich gut gelungen: Werden sie zerstört, dann fliegen die Einzelteile in alle Himmelsrichtungen. Schade ist nur, daß Wex' Freunde so selten zu sehen sind – die hätten mehr verdient als nur Gastauftritte. Der Sound ist ebenfalls rundum gelungen: Stimmige Musik und witzige Soundeffekte unterstützen die comichafte Aufmachung des ganzen Spieles. Besonders begeistern kann die Unterstützung des Dual Shock: An jeder Ecke bebt das Pad.

„Wild 9" besticht durch die klasse Grafik

„Wild 9" ist kein sonderlich innovatives Spiel, besticht aber durch die klasse Grafik, die mit viel Liebe zum Detail ausgearbeiteten Charaktere und die zahlreichen Kleinigkeiten – wenn Ihr also noch kein gutes Jump'n'Run in Eurer Sammlung habt oder einfach ein kurzweiliges Spiel sucht, könnt Ihr hier auf jeden Fall zugreifen.

Patrick Dowling

PSX TEST

WILD 9

Hersteller Shiny Entertainment
Web-Adresse www.wild9.com
Preis: ca. 100 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv:
Klasse! So muß ein Jump'n' Run auf der PSX aussehen und sich spielen lassen.

Negativ:
Ein paar Continues mehr hätten nicht geschadet.

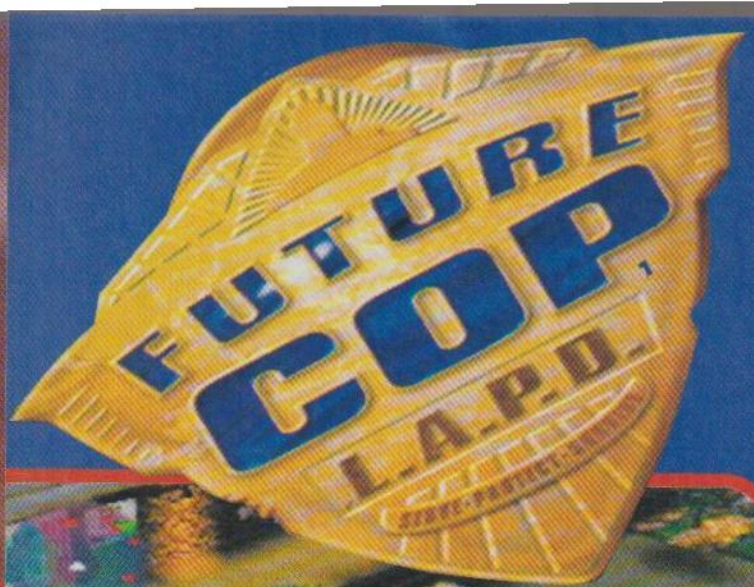
Altersfreigabe: ab 12 Jahren

USK Geeignet ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 81%
Sound 78%

SPIEL SPASS: 83%

100% … 0%



Je größer das Ziel, desto größer ist natürlich hinterher die Explosion

Das Intro bereitet Euch schon mal auf den Inhalt des Spieles vor: Ballern pur!

Viele Gegner sind mit einem einzigen Schuß erledigt, dank der vielfältigen Waffen können die wenigsten lange standhalten

„Robocop" läßt grüßen: Im neuen Ballerspektakel von Electronic Arts[2] sorgt ein mechanischer Ordnungshüter für Recht und Gesetz.

Los Angeles, 21. Jahrhundert: Kriminelle Banden haben die Stadt unter sich aufgeteilt, die Polizei ist fast machtlos. Fast: Denn um der Lage endlich Herr zu werden, hat die Polizei zu drastischen Mitteln gegriffen und eine Kampfmaschine gebaut, die ihresgleichen sucht: In „Future Cop: L.A.P.D." steuert Ihr diese Maschine im Kampf gegen das Verbrechen.
Ihr seht den Roboter dabei von hinten, die Kamera wechselt selbständig die Perspektive, um stets einen optimalen Blick auf das Geschehen zu gewährleisten. Der „Future Cop" verfügt über eine automatische Zielerfassung und eine genaue Steuerung, so daß Ihr Euch schnell zurechtfinden werdet. Zusatzwaffen dürfen bei einem Ballerspiel natürlich nicht fehlen, und Eure Kollegen haben Euch nicht im Stich gelassen: Es gibt insgesamt 15 Waffen, die Ihr unterwegs einsammeln könnt. Apropos Kollegen: Eure Partnerin steht ständig mit Euch in Funkkontakt und kann Euch so vor besonderen Ereignissen und Gefahren warnen.
Und die gibt es zuhauf: Die Banden wollen natürlich nicht kampflos das Feld räumen und stellen Euch alles entgegen, was sie zu bieten haben: Raketen, Laserstrahlen und Blitze fliegen Euch nur so um die Ohren. Wenn ihr Gegner zerstört, gibt es richtig saftige Explosionen – da fliegen buchstäblich die Fetzen. Stellenweise müßt Ihr es mit über zehn Kriminellen gleichzeitig aufnehmen und werdet dabei auch noch aus der Luft unter Beschuß genommen – keine Zeit also für Denken oder Strategie, da ist unmittelbares Handeln angesagt. Grafisch wurde das Ganze sehr gut umgesetzt: Die Stadt ist richtig düster und wird nur durch die Farben und Lichter der Explosionen und des Waffenfeuers aufgehellt. Zusammen mit dem stimmigen Sound heißt das: Atmosphäre pur. Nur die Unterstützung des Dual-Shock hätte etwas konsequenter ausfallen können – bis auf gelegentlich auftretende Effekte ist kaum etwas davon zu spüren.
Insgesamt besteht Euer Einsatzgebiet aus acht Bezirken. Wem das zu langweilig wird, der schließt einfach ein weiteres Joypad an und ballert zu zweit drauflos. „Future Cop" ist zwar kein besonders originelles Spiel, aber durch die einwandfreie technische Umsetzung ist der Ballerspaß vorprogrammiert.

Patrick Dowling

„Future Cop" auf dem PC: Wegen der höheren Auflösung hat es im Vergleich zur PSX weniger Atmosphäre

PC INFO
„Future Cop" – bald auch auf dem PC?

Kurz vor Redaktionsschluß traf noch die Demo-Version von „Future Cop" PC bei uns ein. Dank 3D-Kartenunterstützung bekommt Ihr hier ein ebenso farbenfrohes Spektakel geboten wie auf der Konsole – nur wirkt die Grafik nicht ganz so düster. Unterschiede gibt es zur PSX-Version ansonsten so gut wie keine. Absolutes Highlight der Umsetzung ist der Multiplayer-Modus, bei dem Ihr über Netzwerk gegeneinander antreten könnt.

PSX TEST

FUTURE COP L.A.P.D.
Hersteller: Electronic Arts
Web-Adresse: www.ea.com
Preis: ca. 100 DM
Spieleranzahl: 1–2

Besonderheiten:
Unterstützt Analog-Controller und Dual-Shock.

Positiv: Technisch einwandfreier Ballerspaß – draufhalten und abdrücken.

Negativ: Wenig originelles Spielprinzip.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 80%
Sound 75%
SPIEL SPASS: 79%

100% … 0%

Sprich: [1] Fjutscher Kopp: El Ey Pi Di; [2] Ihläktronik Ahts

Racing 2 SIMULATION

Jetzt heißt's Fuß vom Gas: Im Anfänger-Modus reguliert der Computer für Euch sogar die Geschwindigkeit

Obwohl die Wagen nicht mit den Original-Sponsorennamen verziert sind, sehen sie dennoch äußerst realistisch aus

Zuviel Speed in der Kurve endet meist schmerzvoll: Nach einem Dreher findet Ihr Euch schnell im Kiesbett wieder

„Gentlemen, start your engines!" Ubi Softs Vorzeige-Formel-1-Simulation geht endlich in die zweite Runde.

Wie beim ersten Teil sparte sich das französische Softwarehaus auch bei „Racing Simulation 2" die teure FIA-Lizenz und steckte das Geld statt dessen in die Weiterentwicklung seines ohnehin schon gelungenen Programms. Auf den ersten Blick ähnelt zwar besonders die nur im Detail aufgepeppte Grafik dem Vorgänger, doch sobald Ihr erst einmal mit Eurem Geschoß über die Pisten bügelt, werdet Ihr sofort etliche Neuerungen feststellen können.

So erweist sich beispielsweise die Fahrphysik als wesentlich ausgereifter und realistischer. Dies geht soweit, daß bei Ausflügen ins Kiesbett oder die grünen Seitenstreifen für einige Runden sichtbar Dreck an Euren Reifen klebt und das Steuern so zusätzlich erschwert wird. Außerdem sind die Gegner cleverer geworden und machen Euch besonders im Profi-Modus mit ausgefuchsten Manövern das Leben verdammt schwer.

Ubi Soft gelingt wieder einmal der Sprung auf die Pole Position

Für Einsteiger bietet „Racing Simulation 2" drei unterschiedliche Trainingsmodi, in denen Ihr entweder alleine üben, einem Profi zusehen oder aber hinter ihm her fahren und Euch Tricks abschauen könnt. Wer es lieber auf die harte Tour mag, der versucht sein Glück gleich im Grand Prix, wo nacheinander alle 17 Strecken absolviert werden müssen – einschließlich Training, Qualifying und Rennen. Allenfalls als netter Gag kann dagegen der Retro-Modus bezeichnet werden, bei dem Ihr Euch in das Cockpit eines Rennwagens aus den 50er Jahren klemmt und über staubige Schotterpisten rattert.

Übrigens: Wer ohne den Original-Look der Formel 1 nicht glücklich wird, der darf per integriertem Editor die Texturen seines Wagens beliebig verändern und der Wirklichkeit anpassen.

Ralf C. Adam

Die Zigarren-Autos im Retro-Modus neigen dazu, sich ziemlich rasch zu überschlagen

Die 3Dfx-beschleunigte Grafik in der niedrigsten Auflösung: Auch bei 640x480 geht schon ordentlich die Post ab

PC TEST

RACING SIMULATION 2

Hersteller	Ubi Soft
Web-Adresse	http://www.ubisoft.de
Preis	ca. 90 DM
Spieleranzahl	1 - 8

Konfiguration:
Min. Konfig: Pentium 166 MHz, 24 MB RAM, 60 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 110 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Beschleuniger

Positiv: Realismus pur. Die neue Referenz.

Negativ: Keine Original-Lizenz.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:
Grafik 82%
Sound 58%

SPIEL SPASS: 83%

100% 0%

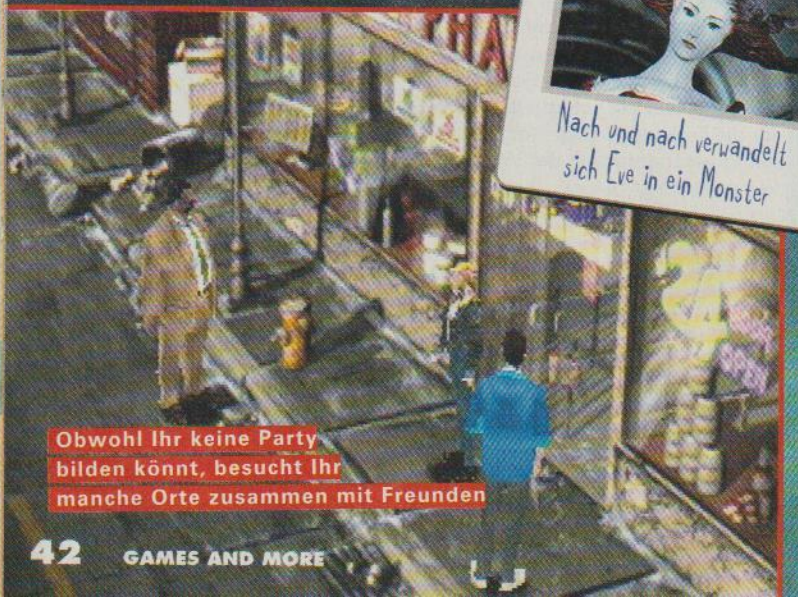
[parasite eve]

Feuer und Flamme: In der Opernsängerin Eve lauert eine fremde, gefährliche Macht

Um allen RPG-Fans dieser Welt die Wartezeit auf „Final Fantasy VIII" zu verkürzen, hat Squaresoft jetzt einen auf der gleichen Engine basierenden SciFi-Thriller veröffentlicht – sozusagen als kleinen „Appetithappen".

Nichts für schwache Nerven: Immer wieder stößt Aya bei ihren Nachforschungen auf merkwürdig verkohlte Leichen

Nach und nach verwandelt sich Eve in ein Monster



Obwohl Ihr keine Party bilden könnt, besucht Ihr manche Orte zusammen mit Freunden

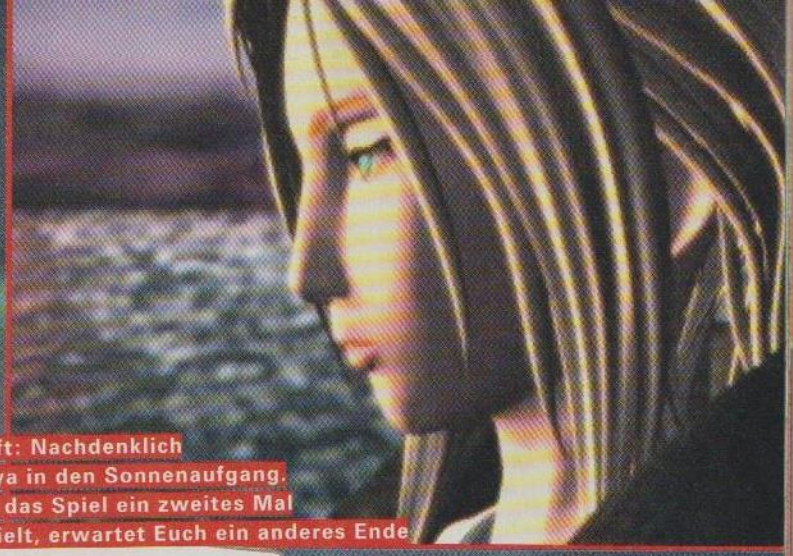
Die Geschichte von "Parasite Eve"[1] spielt allerdings nicht in ferner Zukunft, sondern in der Gegenwart – oder, um genauer zu sein, im heutigen New York. Dort lebt Aya Brae, ein junger weiblicher Police-Officer, die während einer Opernaufführung am Vorweihnachtsabend Zeuge einer unerklärlichen Katastrophe wird. Kurz darauf überschlagen sich die Ereignisse, und die bildschöne Heldin wird in eine Geschichte hineingezogen, die glatt aus Feder des „Akte-X"-Schöpfers Chris Carter stammen könnte. Mysteriöse biologische Experimente, grauenhafte Monstermutationen und durchgeknallte Wissenschaftler sind die Zutaten, aus denen Squaresoft[2] in gewohnt souveräner Manier ein geniales Rollenspiel zusammengemixt hat. Bereits der gewaltige Introfilm wird Euch mit seiner grafischen Pracht den Atem rauben, und die zahlreichen kinoreifen Zwischensequenzen gehören mit Abstand zum Besten, was je auf einer PlayStation zu sehen war.

Die zahlreichen Zwischensequenzen zählen zum Besten, was je auf einer PlayStation zu sehen war

Neben der opulenten Optik und der packenden Story, die auf einer Romanvorlage des japanischen Kultautors Hideaki Seno basiert, ist außerdem das neuartige Kampfsystem hervorzuheben, welches sich gänzlich von dem aus der „Final Fantasy"-Serie unterscheidet. Gekämpft wird in „Parasite Eve" nämlich in Echtzeit. Zwar braucht Eure Heldin nach jedem Angriff nach wie vor eine gewisse Regenerationszeit, bis sie erneut den Gegner attackieren kann, dennoch läßt sie sich während des gesamten Gefechts ähnlich wie in „Zelda" frei bewegen. Zaubersprüche spielen dabei eine eher untergeordnete Rolle: Obgleich Aya im Verlaufe des Spiels eine geheimnisvolle Energie zu nutzen lernt, die in ihrem Körper schlummert, erwehrt Ihr Euch Eurer Haut doch hauptsächlich mit normalen Schußwaffen wie MGs

Sprich: [1] Peräseit Ihf; [2] Skwärsoft

Trotz massivem militärischem Einsatz kann auch die US-Navy die Bedrohung nicht aufhalten



Geschafft: Nachdenklich blickt Aya in den Sonnenaufgang. Falls Ihr das Spiel ein zweites Mal durchspielt, erwartet Euch ein anderes Ende

Zwischen Eve und der Polizistin Aya Brae gibt es eine merkwürdige Verbindung

Eve ist zu einer riesigen Schleimkugel mutiert

Aya Brae ist die einzige, die sich der Gefahr entgegenstellt

Der letzte Tag: Auf dem Deck eines Navy-Zerstörers kommt es zur finalen Konfrontation

Bevor es zum Kampf gegen einen Endgegner wie diesen kommt, läuft zunächst stets eine aufwendige Zwischensequenz ab

oder Pistolen. Diese können von Euch aber durch spezielle Werkzeuge, die sich manchmal in Kisten oder auch in versteckten Geheimräumen finden lassen, aufgetunt werden, was einen nicht zu unterschätzenden zusätzlichen Reiz ausübt.

Daß „Parasite Eve" bei aller Begeisterung, die dieser Test versprüht, keine höhere Wertung bekommen hat, liegt am einzigen großen Manko des Programms: Es ist schlicht und ergreifend viel zu kurz. Selbst wenn Ihr Euch beim Erkunden der einzelnen Orte viel Zeit laßt, um möglichst alle Extras und Geheimverstecke zu finden, benötigt Ihr zum Durchspielen nicht mehr als ein langes Wochenende. Da tröstet auch die Tatsache, daß Ihr das Abenteuer danach noch einmal aufs neue mit teilweise anderen Schauplätzen, fieseren Gegnern und einem völlig neuen Ende durchleben könnt, nicht viel. Trotz dieses kleinen Schönheitsfehlers sollten sich RPG-Freunde den Augenschmaus aber unter keinen Umständen entgehen lassen. Ob es jemals eine deutsche Umsetzung von „Parasite Eve" geben wird, steht übrigens zur Stunde noch nicht fest.

Ralf C. Adam

INFO

WAS SIND MITOCHONDRIEN?
In „Parasite Eve" spielen die sogenannten Mitochondrien eine große Rolle. Diese winzigen Organismen existieren tatsächlich. Sie enthalten sowohl Enzyme als auch DNA-Stränge und fungieren als Energieumwandler für die körpereigenen Zellen. Sie werden deshalb oftmals auch als „Kraftwerk" der Zellen bezeichnet.

PSX TEST

PARASITE EVE

Hersteller	Squaresoft
Web-Adresse	http://www.parasiteeve.com
Preis	ca. 100 DM
Spieleranzahl	1

Besonderheiten:
Unterstützt Analog-Controller.

Positiv:
Hammermäßige Zwischensequenzen. Echtzeit-Kampfsystem.

Negativ:
Zu schnell durchgespielt (ca. 10 Std.). Leider nur auf Englisch.

Altersfreigabe: Keine Angabe

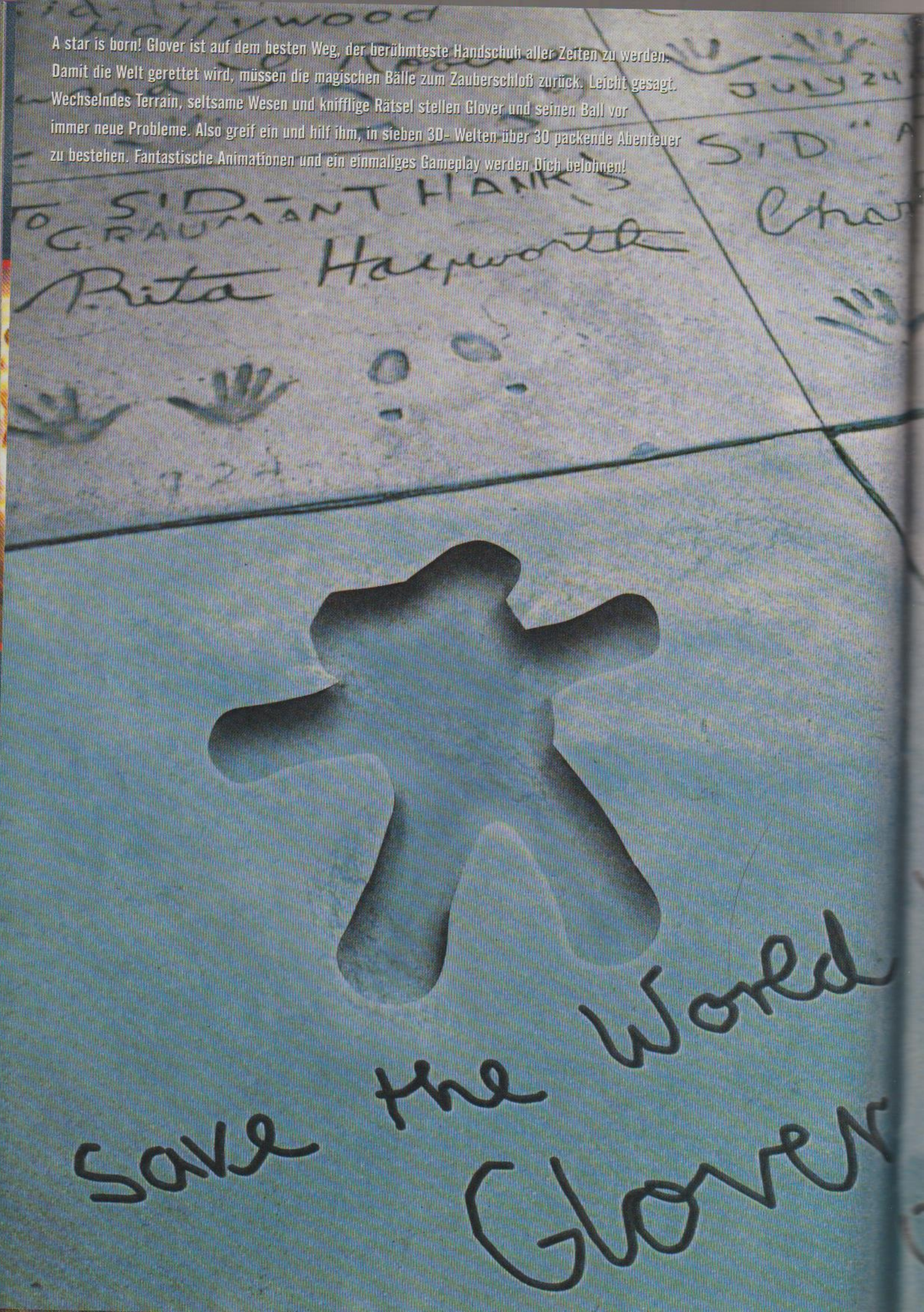
WERTUNG:

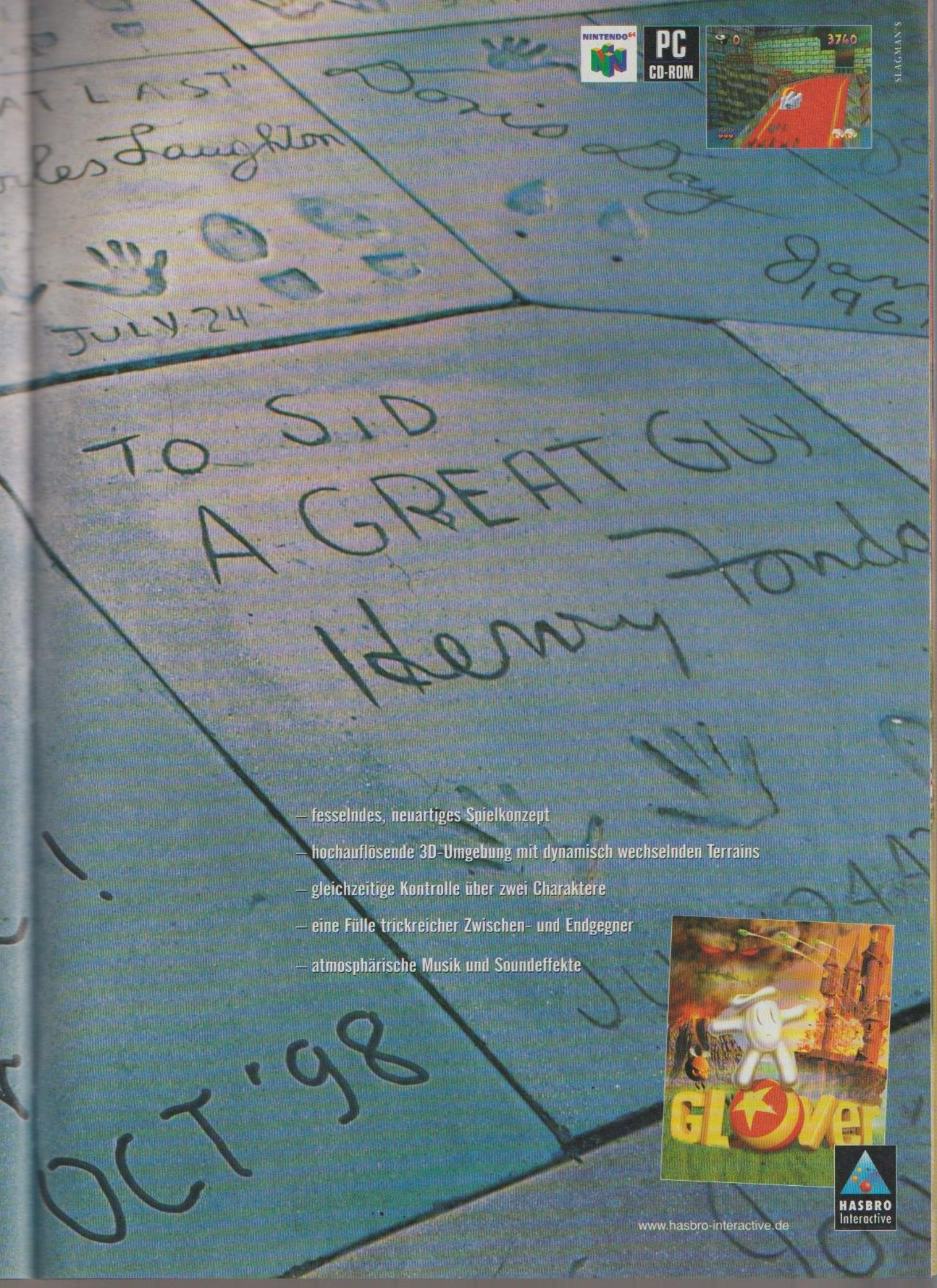
Grafik	89%
Sound	67%

SPIEL SPASS: 81%

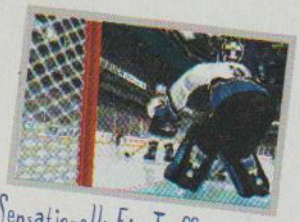
100% 0%

A star is born! Glover ist auf dem besten Weg, der berühmteste Handschuh aller Zeiten zu werden. Damit die Welt gerettet wird, müssen die magischen Bälle zum Zauberschloß zurück. Leicht gesagt. Wechselndes Terrain, seltsame Wesen und knifflige Rätsel stellen Glover und seinen Ball vor immer neue Probleme. Also greif ein und hilf ihm, in sieben 3D- Welten über 30 packende Abenteuer zu bestehen. Fantastische Animationen und ein einmaliges Gameplay werden Dich belohnen!



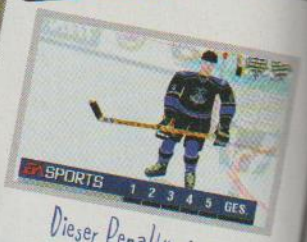

NINTENDO64
PC
CD-ROM
SLAGMAN'S
TO SID
A GREAT GUY
Henry Fonda
OCT·98
– fesselndes, neuartiges Spielkonzept
– hochauflösende 3D-Umgebung mit dynamisch wechselnden Terrains
– gleichzeitige Kontrolle über zwei Charaktere
– eine Fülle trickreicher Zwischen- und Endgegner
– atmosphärische Musik und Soundeffekte
GLover
HASBRO
Interactive
www.hasbro-interactive.de

NHL 99



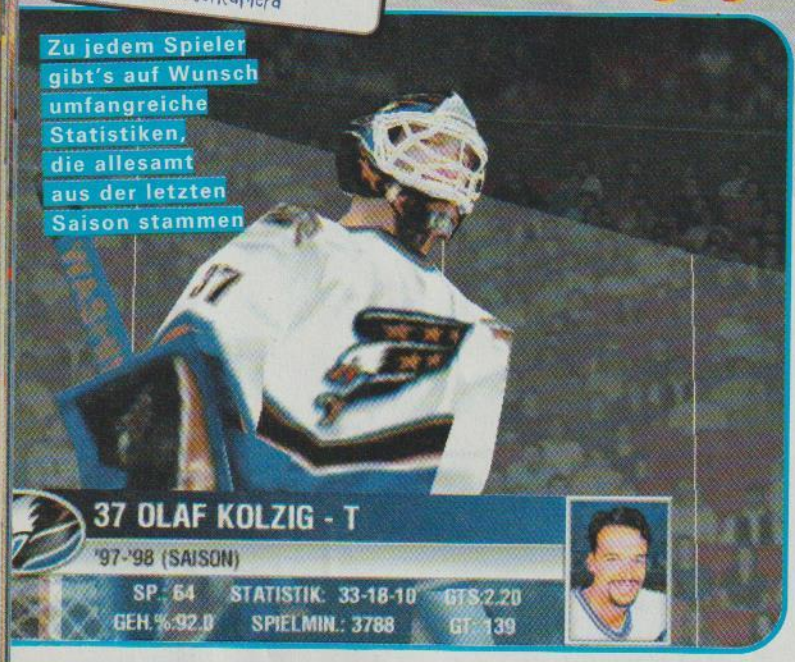
Sensationell: Ein Treffer aus der Hintertorkamera

Kurz vor dem Anpfiff schwenkt die Kamera noch einmal durchs Stadion



Dieser Penalty ging voll daneben

Wie gelingt es Electronic Arts[1] nur, jedes Jahr eine neue NHL-Eishockeysimulation auf den Markt zu bringen, die den Vorgänger noch einmal um Längen übertrifft?



Zu jedem Spieler gibt's auf Wunsch umfangreiche Statistiken, die allesamt aus der letzten Saison stammen

Pünktlich zum Beginn der kalten Jahreszeit veröffentlicht EA Sports mit „NHL 99"[2] den jüngsten Sproß der weltweit wohl erfolgreichsten Sportspiel-Reihe aller Zeiten. Und wer unter Euch geglaubt hat, das letztjährige Puck-Spektakel sei nicht mehr zu toppen, der wird von der kanadischen Spieleschmiede (wie jedes Jahr) wieder einmal eines Besseren belehrt.

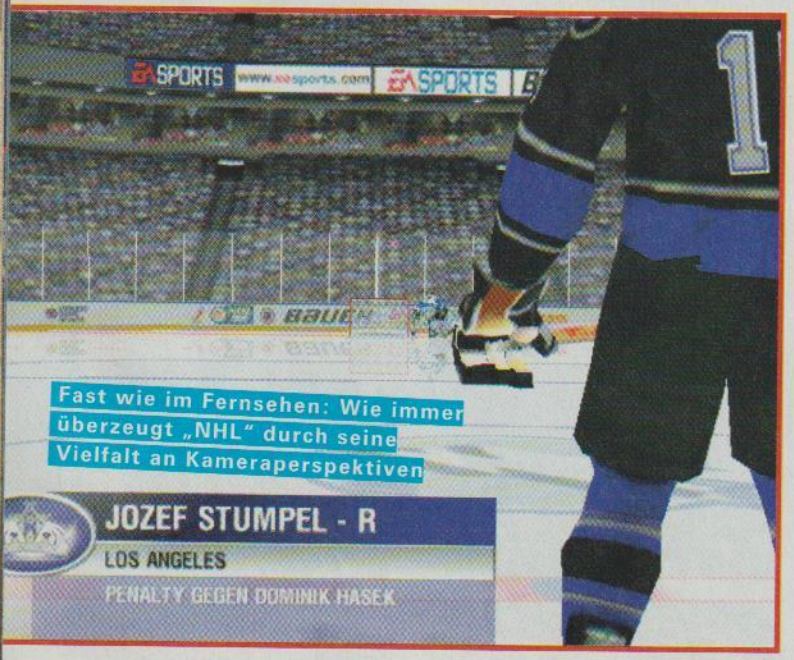
Zugegeben, in Sachen Grafik halten sich die Veränderungen in Grenzen. Zwar wurde die ohnehin schon turboschnell und butterweich scrollende Engine noch einmal aufgebohrt und auf den neuesten Stand des technisch Machbaren geschraubt, doch insgesamt scheint hier gerade bei der PC-Version momentan das Ende der Fahnenstange erreicht. Was sollte man bei dieser fantastischen Optik auch noch großartig verbessern? Die dank Motion-Capturing animierten Spieler gleiten dermaßen realistisch über das blankpolierte Eis, daß Ihr beim oberflächlichen Hinschauen das Gerangel um die kleine Scheibe glatt mit einer Live-Übertragung des Sportfernsehens verwechseln könntet. Bei entsprechender Hardwareunterstützung spiegeln sich die Akteure bei der PC-Version sogar in der Eisfläche – ein absolut genialer Effekt.

Betont einfach gehalten wurde diesmal glücklicherweise die Steuerung, so daß selbst blutige Eishockey-Neulinge durch einen speziellen Anfänger-Modus rasch ins Geschehen finden. Zwei Knöpfe genügen, um genaue Pässe zu schlagen, krachende Weitschüsse aufs gegnerische Tor abzufeuern oder blitzschnell den angewählten Spieler zu wechseln. Natürlich dürfen auch zünftige Schlägereien nicht fehlen. Diese entstehen immer dann, wenn zwei besonders aggressive Spieler aneinanderrasseln.

In den wie gewohnt aufgeräumten Menüs hat sich ebenfalls einiges getan. Neben den NHL-Aufstellungen aller Teams von 1998 sowie 18 verschiedenen Nationalmannschaften dürft Ihr auf Wunsch eigene Fantasie-Teams erstellen. Dafür steht Euch ein umfangreicher Editor zur Verfügung, mit dem Ihr sogar die Gesichtszüge der einzelnen Athleten verändern könnt.

Bei oberflächlichem Hinschauen verwechselt man das Spiel glatt mit einer Fernsehübertragung

Damit Ihr den Puck nie aus den Augen verliert ist er mit einem großen Schatten unterlegt



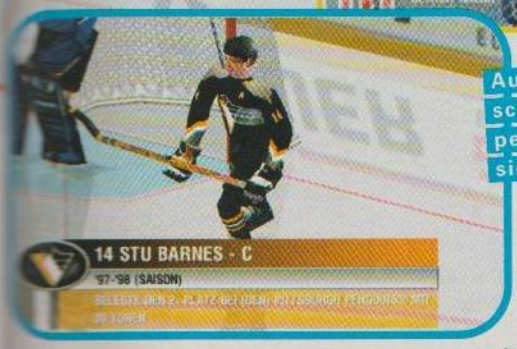
Fast wie im Fernsehen: Wie immer überzeugt „NHL" durch seine Vielfalt an Kameraperspektiven

Sprich: [1]Ihläktronik Ahts; [2] En Äitsch El Neintie Nein

Tor für Deutschland: Der Jubel beim Goalgetter kennt keine Grenzen

Am Gesichtsausdruck läßt sich die Stimmung ablesen: Dieser Spieler freut sich sichtlich über seine Einwechslung

Bei der PC-Version spiegeln sich die Spieler sogar im Eis



Aus der halbschrägen Vogelperspektive spielt sich's am besten

Außerdem neu hinzugekommen ist ein einzigartiger Trainingsmodus, der es Euch erlaubt, bestimmte Spielzüge einzustudieren oder Spielsituationen zu pauken. Und solltet Ihr nicht nur in einem Freundschaftsspiel, sondern gleich für eine ganze Saison, die Playoffs oder ein Turnier antreten, dann dürft Ihr die Motivationskurve der Spieler niemals aus den Augen verlieren. Siege haben bei "NHL 99" nämlich einen ebenso positiven Einfluß auf die Leistungen der Puck-Jäger wie Niederlagen einen negativen.

Siege und Niederlagen schlagen sich auf die Motivation der Spieler nieder

Alles in allem bietet „NHL 99" genau das, was wahrscheinlich sowieso alle erwartet haben: sinnvolle Detailverbesserungen, aufgemotzte Grafik und wie immer Spielspaß bis zum Abwinken. Somit geht der Stanley-Cup für die neue Eishockey-Referenz auch diese Weihnachten wieder an EA Sports.

Ralf C. Adam

SYSTEMVERGLEICH

	PC	PSX
GRAFIK-AUFLÖSUNG:	Bei entsprechender Hardware schafft das Programm eine maximale Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten. Besonders die 3Dfx-Version bietet hervorragende Optik bei ruckelfreiem Scrolling.	Für PSX-Verhältnisse kann sich die Grafik wahrlich sehen lassen und ist der unbeschleunigten PC-Fassung beinahe ebenbürtig. Einzig gelegentliche Ruckler beim Scrolling trüben das gute Gesamtbild.
SPIELERANZAHL:	1 – 12	1 – 8
INTERNET-LIGA:	ja	nein
SCHNELLSPIEL:	ja	nein
EDITOR:	14 verschiedene Gesichter und 35 veränderbare Charakter-Werte stehen zum Erschaffen eines eigenen Spielers zur Verfügung.	2 verschiedene Gesichter und 14 veränderbare Charakter-Werte stehen zum Erschaffen eines eigenen Spielers zur Verfügung.
KOMMENTAR:	deutsch (Mark Hindelang)	deutsch (unbekannt)

PC TEST

DER GAMES SUPERHIT

NHL 99

Hersteller EA Sports
Web-Adresse www.easports.com
Preis ca. 90 DM
Spieleranzahl 1 – 12

Konfiguration:
Min. Konfig.: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 30 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig.:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 30 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Beschleuniger

Positiv: Super realistisch. Phantastische Grafiken. Gelungene Steuerung.

Negativ: Hohe Hardware-Anforderungen.

Altersfreigabe: frei

USK Geeignet ohne Altersbeschränkung

WERTUNG:
Grafik 90%
Sound 82%

SPIEL SPASS: 90%

100% 0%

PSX TEST

DER GAMES SUPERHIT

NHL 99

Hersteller EA Sports
Web-Adresse www.easports.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 – 8

Besonderheiten:
Unterstützt Analog-Controller, Dual Shock und Multi Tap

Positiv: Super realistisch. Phantastische Grafiken. Gelungene Steuerung.

Negativ: Ruckelt hin und wieder ein klein wenig.

Altersfreigabe: frei

USK Geeignet ohne Altersbeschränkung

WERTUNG:
Grafik 88%
Sound 78%

SPIEL SPASS: 90%

100% 0%

SPYRO THE DRAGON

Von den geretteten Drachen erhält Spyro wichtige Tips über Steuerung, Gegner und versteckte Gänge

Dieser Gegner versteckt sich hinter einem feuerfesten Schild. Also ran an den Feind und die Hörner vor!

Der knallharte Oberbösewicht in „Spyro" hört auf den schönen Namen Gnasty Gnorc

Insomniac Games[1] zeigt mit „Spyro the Dragon"[2] ein ausgereiftes 3D-Action-Spiel in niedlicher Zeichentrick-Optik.

Der knuddelige, aus dem Fernsehen bekannte kleine Drache „Spyro" steht vor einer großen Aufgabe: Ein gemeines Monster namens Gnasty Gnorc hat alle erwachsenen Drachen in Spyros Welt verzaubert und ihre kostbaren Edelstein-Schätze in räuberische Fieslinge verwandelt.
Nun liegt es in Eurer Hand, die Drachen zu befreien, Gnasty das Handwerk zu legen und obendrein noch die wertvollen Juwelen wieder einzusammeln.
Zu diesem Zweck müßt Ihr 29 Level und sechs Bonus-Abschnitte durchstöbern, die dank der ausgezeichneten 3D-Engine eine wirklich eindrucksvolle Umgebung bieten: Schlösser, Wasserfälle und hohe Türme sind liebevoll in Szene gesetzt und machen die verwinkelten Drachenwelten zu echten optischen Leckerbissen.

Total toll: Dreistes Drachenkind in süßer Story mit geilem Gameplay!

Der schuppige Bengel „Spyro" selbst hat ganz schön was auf dem Kasten: Er kann gehen, springen, rennen, ausweichen und Feuer spucken. Beim Laufen streckt er den Kopf vor und kann Gegnern mit seinen Hörnern ein jähes Ende

Sprich: [1] Insomniäk Gäims; [2] Spairo se Dräggn

Gebäude wie dieses sehen einfach toll aus: Spitzengrafik auf der PlayStation!

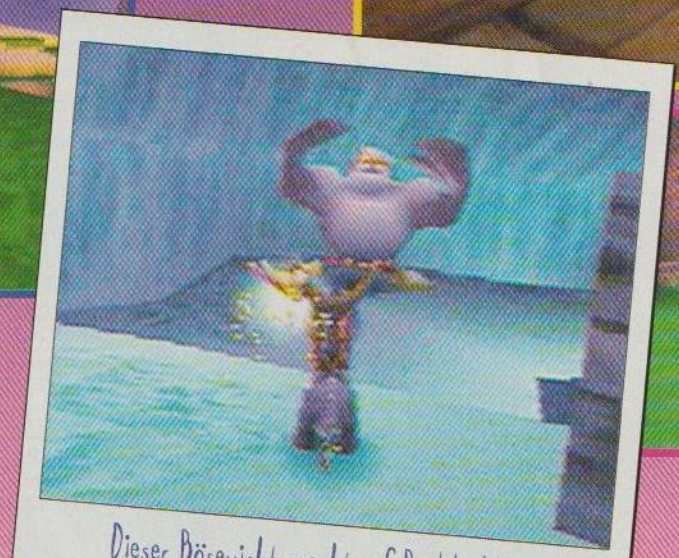
Die hilfsbereiten Savegame-Elfen sind besonders in späteren Levels eine willkommene Hilfe

Mit Anlauf durch die Schatzkiste: Aufbrennen oder durchlaufen, und dann die Juwelen einsammeln

Macht Spaß: Ein feindlicher Soldat wird von einem übellaunigen Büffel rings um den Brunnen gejagt – Keiner der beiden kümmert sich um Spyro

Eindrucksvolle Grafiken sorgen für gute 3D-Action-Stimmung

In dieser Kiste hält sich doch etwas verborgen? Hier findet Ihr ein Extraleben



Dieser Bösewicht macht auf Bodybuilding, doch wenig später liegt er flach

Sobald Ihr den verzauberten Drachen befreit habt, öffnet sich hier der Weg zum Level-Endgegner

bereiten. Mit Hilfe seiner Stummelflügel ist das violettgeschuppte Kerlchen außerdem in der Lage, gefährliche Abgründe im Gleitflug zu überwinden. Wirklich fliegen kann Spyro allerdings nicht, sondern nur gleiten: Immer wieder muß er einen Turm finden und von dort aus zu einem neuen Abschnitt segeln, den Ihr zu Fuß nicht erreichen könnt.

Zu Beginn spielt sich „Spyro" ziemlich einfach, der Schwierigkeitsgrad steigert sich im Laufe des Abenteuers aber deutlich. Schon bald werdet Ihr vor knifflige Aufgaben gestellt, müßt nach weiten Sprüngen punktgenau landen und dann noch die teils recht kräftigen Gegner wegpusten. Zum Glück seid Ihr nicht ganz auf Euch allein gestellt: Jedes Mal, wenn Ihr einen der insgesamt 80 Drachen gerettet habt, erscheint nämlich eine kleine Fee, die Euch erlaubt, den Spielstand zu speichern. Wer sich besonders anstrengt, in jedem Level die gestellten Aufgaben komplett erfüllt und auch noch alle 15.000 Edelsteine einsammelt, wird am Spielende mit einem Extra-Bonusabschnitt belohnt.

David Skreiner

Wenn Ihr alle Drachen einer Welt befreit oder genügend Steine gefunden habt, bringt Euch ein Ballonfahrer weiter

PSX TEST

DER GAMES SUPERTEST

SPYRO

Hersteller Insomniac Games
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis: ca. DM 100
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv:
Eine durch und durch witzig-spritzige Idee, sehr gute Grafik, hohe Sichtweite.

Negativ:
Die automatische Kameraperspektive nervt etwas, spätere Level sind recht schwer.

Altersfreigabe: ohne

USK Geeignet ohne Altersbeschränkung

WERTUNG:
Grafik 85%
Sound 75%

SPIEL SPASS: 85%

100% … 0%

GOLD GAMES 3

Auch Prügel-Fans kommen nicht zu kurz: „Virtua Fighter II" war Ende '97 Spitzenreiter bei PC-Kampfsportspielen

Jagd auf den Roten Baron: Mit „Flying Corps" unterwegs in Maschinen aus dem Ersten Weltkrieg

Mit dem Edelklassiker „Tomb Raider I" ist auch Lara Croft wieder mit von der Partie

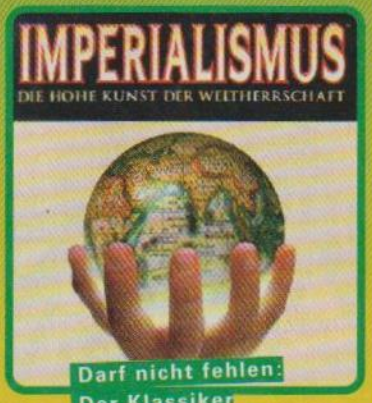
In der knallgelben Schachtel der „Gold Games 3" finden sich echte Leckerbissen für jeden Geschmack. Strategie-Fans freuen sich über „Imperialismus" und „Panzer General III D", FlugSim-Fans werden an „Flying Corps" und „Joint Strike Fighter" Gefallen finden. „Have A N.I.C.E. Day" und „P.O.D." sind hochkarätige, spaßige Rennspiele, und der erste Teil von „Tomb Raider" sollte ohnehin in keiner Spielesammlung fehlen.

23 Spiele auf 24 CDs – zu einem Spitzenpreis!

Wer seine CDs schützen will, sollte vielleicht noch in einen Stapel CD-Hüllen investieren: Die mitgelieferte Kartonhülle zum Auffalten ist nicht ganz das Wahre. Doch es kommt ja bekanntlich auf den Inhalt an...

Nicht alle der insgesamt 23 Spiele sind wirklich spitze, doch insgesamt bietet TopWare einen guten Querschnitt durch den Spiele-Jahrgang '97. Hier ist wirklich für jeden etwas dabei: 23 Games auf 24 CDs – auch für den PC von Weihnachten '97 oder '96 ...

David Skreiner



Darf nicht fehlen: Der Klassiker „Imperialismus"

PC TEST

GOLD GAMES 3

Hersteller TopWare
Web-Adresse www.topware.de/
Preis: ca. 70 DM
Spieleranzahl unterschiedlich

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, 10 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 100 MB HD, Win 95/98

Positiv: Echte Spitzenware bei supergünstigem Preis.

Negativ: Billige Kartonverpackung. Teilweise Spiele noch unter DOS.

Altersfreigabe: unterschiedlich. Von 6 bis 16

WERTUNG:
Grafik 81%
Sound 80%
SPIEL SPASS: 83%

100% / 0%

ANSTOSS 2 GOLD

Wer gerne tüftelt, wird die vielen bunten Menüs schon bald checken

Dank Spezialtrainings verwandelt der Cottbus-Stürmer diesen Freistoß souverän

Im Trainingsmenü könnt Ihr das Training ganz genau auf die Stärken und Schwächen Eurer Mannschaft abstimmen

Ascaron packt „Anstoss 2" und das dazugehörige „Verlängerung" auf eine CD: Viel Fußball-Sim für nicht allzuviel Geld. Fußballfanatiker aufgepaßt: Mit „Anstoss 2 Gold" bekommt Ihr eine detailverliebte Fußballtrainer-Simulation, in der Ihr Eure Lieblingsmannschaft managt. Bei Spielen seht Ihr die besten Szenen aus TV-Sicht, witzig „live" kommentiert. Im Spiel selber dürft Ihr im Training gezielt Schwächen ausmerzen und Stärken aufbauen, das Team für das nächste Spiel zusammenstellen, die eigene Managerkarriere planen und sogar mit Fan-Klamotten handeln. Zunächst verwirren die vielen Möglichkeiten, doch nach dem ersten gewonnenen Spiel ist das Aufhören fast unmöglich: Wenn Ihr einmal die Flut an Menüs durchschaut habt, werdet Ihr noch etliche Stunden damit verbringen, Euren Gegnern so richtig einzuheizen. Praktischerweise liegt „Anstoss 2 Gold" ein Tips-und-Tricks-Heft bei, das Euch das Trainerdasein deutlich erleichtert. Insgesamt ist „Anstoss 2 Gold" eine gelungene Fußball-Sim, bloß die 3D-Spielszenen sind nicht mehr die „frischesten". Wenn Ihr allerdings schon „Anstoss 2" und „Verlängerung" auf der Festplatte habt, solltet Ihr überlegen, ob sich allein wegen der wenigen (aber guten) Erweiterungen die Zusatzinvestition lohnt. Wer Fußball und Simulationen liebt, muß die „Anstoss"-Serie kennen.

David Skreiner

INFO

Die Anstoss-Serie entstand ursprünglich aus reiner Fußballbegeisterung. Bei jeder neuen Version wurden Anregungen und Ideen aufgegriffen sowie die häufigen Regelveränderungen im Fußball eingebaut.

PC TEST

DER GAMES SUPERHIT

ANSTOSS 2 GOLD

Hersteller Ascaron
Web-Adresse www.ascaron.com/
Preis: ca. DM (billiger!)
Spieleranzahl 1–4

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 200 MB HD, Win 95; **Empf. Konfig:** Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HD, Win 95

Positiv: Detailverliebte Fußball-Trainer-Sim mit hohem Tüftel- und Suchtfaktor.

Negativ: Spielszenen in veralteter 3D-Grafik, anfangs oft unübersichtlich.

Altersfreigabe: ohne

WERTUNG:
Grafik 72%
Sound 88%
SPIEL SPASS: 85%

100% / 0%

MOTO RACER 2

Nachtrennen: Viel Dunkelheit
Wenig Scheinwerferlicht
Enorme Geschwindigkeiten

Auf Sandstrecken gibt's keinen Regen oder Schnee, rutschig sind sie aber auch so

In den Motocross-Rennen könnt Ihr kurze Stunts springen

Bloss nicht am Rand anstossen: Abwürfe kosten Zeit

Geschwindigkeitsrausch in der Fahrerperspektive

5. Gang, 264 km/h und die nächste harte Linkskurve naht bereits

In Fahrersicht wird „Moto Racer 2" noch hektischer, aber das Speed-Feeling ist super

Das französische Softwarehaus Delphine bringt den Nachfolger zum erfolgreichen Motorradrennspiel „Moto Racer"[1].

Bereits vor mehr als einem Jahr konntet Ihr in „Moto Racer" mit heißen Motocross-Bikes sandige Kurven im Drift nehmen oder in Straßenrennen auf dem Hinterrad durch Schikanen brettern. Nun ist endlich der PSX-Nachfolger erschienen – die PC-Version läßt noch auf sich warten.

Im einfachen Arcade- oder im anspruchsvollen Simulationsmodus geht's hier zur Sache: Der Kampf um Positionen und geniale Rundenzeiten verlangt gute Streckenkenntnis. Sich gegen die Computergegner durchzusetzen, ist allerdings aufgrund der heiklen Steuerung nicht leicht und fast nur mit Analog-Controller möglich. Wer im Simulationsmodus bestehen will, wo eine Berührung mit dem Streckenbegrenzung fast immer einen zeitraubenden Crash auslöst, muß schon wieselflinke Daumen haben.

Tolle Idee mit Schwachpunkten: viele Möglichkeiten, mäßige Technik

Immerhin stehen für Straße und Gelände nun jeweils acht Bikes mit verschiedenen Eigenschaften und je 16 mitgelieferte Tracks zur Verfügung. In einem komfortablen Streckeneditor könnt Ihr die Kurse verändern oder komplett neu erstellen. Diese werden dann auf der Memory-Card gespeichert und stehen anschließend für Meisterschaften zur Verfügung. Leider bietet „Moto Racer 2" nur fünf Hintergründe für die Rennstrecken, so daß sich die Kurse oft arg ähnlich sehen. Einstellbare Wetterbedingungen und Nachtrennen sorgen hier für ein wenig Abwechslung. Leider ist ausgerechnet die Grafik eher mäßig geraten: Bereits im Einspielermodus ist die Grafik-Engine nicht mehr ganz zeitgemäß, beim Spiel zu zweit per Split-Screen nervt die klotzige Ruckel-Optik. Außerdem sind die Computergegner in diesem Modus offenbar der mangelnden Rechenleistung zum Opfer gefallen.

Von der grafischen Brillanz der PC-Umsetzung, die momentan leider nur als Demo vorliegt, ist die PSX-Version natürlich weit entfernt, doch heutzutage darf man auch auf der PlayStation ansprechende, schnelle 3D-Grafik fordern. Trotz aller Schwachpunkte macht es aber Spaß, auf selbstgebauten Geländestrecken deftige Sprünge abzuliefern oder in kurvenreichen Straßenkursen die Knieschützer über den Asphalt zu reiben. Motorradfans sollten „Moto Racer 2" unbedingt probespielen! Wer einen 3D-beschleunigten PC hat, wartet allerdings lieber auf die PC-Version.

David Skreiner

PSX TEST

MOTO RACER 2

Hersteller Moto Racer 2
Web-Adresse www.ea.com
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1 – 2

Besonderheiten:
Unterstützt Dual-Shock und Analog-Controller.

Positiv:
Viel Langzeit-Spaß: Straßen- und Motocrossrennen, viele Strecken, guter Editor.

Negativ:
Mäßiges Fahrgefühl, holprige Grafik, lange Ladezeiten, kaum Neuerungen.

Altersfreigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik 68%
Sound 58%

SPIEL SPASS: 70%

100% … 0%

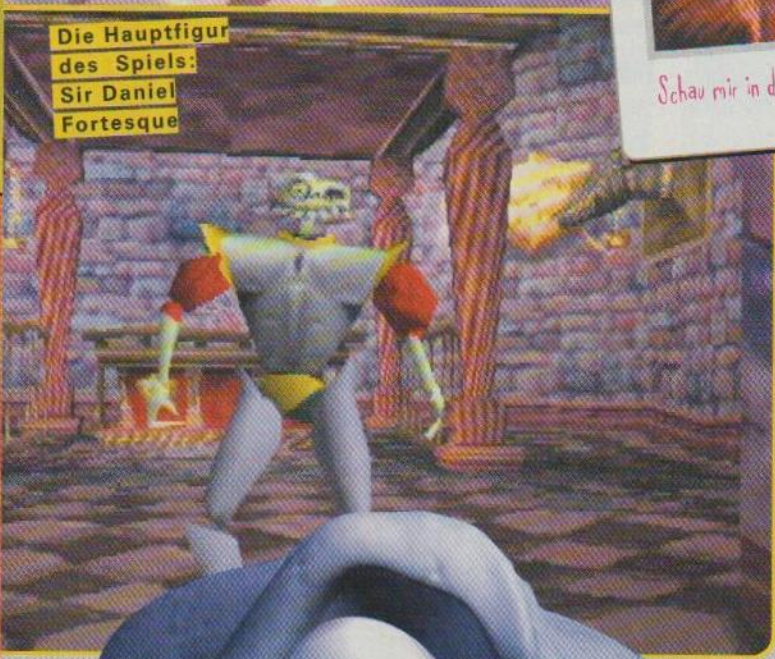
Sprich: [1]Mouto Räissa

MEDIEVIL

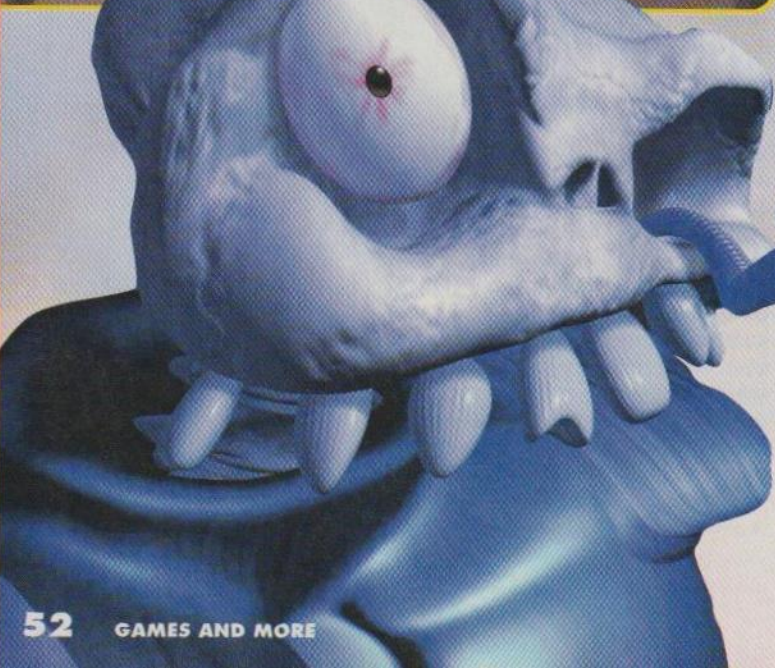
Diese kleinen Kerlchen sind zwar niedlich, fackeln Euch aber gerne ab oder klauen Euch die Waffen

Schau mir in die Augen, Kleines!

Die Grafik ist ausgezeichnet: Viele Details, viele Farben, genügend Übersicht



Die Hauptfigur des Spiels: Sir Daniel Fortesque



Manchmal kommen sie wieder: Ein wiedergeborener Verlierer kämpft gegen die Armeen der Finsternis.

Daniel Fortesque erzählte für sein Leben gern von seinen todesmutigen Heldentaten und ruhmreichen Siegen auf den Schlachtfeldern dieser Welt. Als der böse Zauberer Zarok in Gallowmere einfiel, sollte sich zeigen, wie es um seine Wahrheitsliebe bestellt war. Das Ergebnis fiel nicht eben positiv für Daniel aus: Er wurde getötet, noch bevor die Schlacht begann. Glücklicherweise konnte Zarok auch ohne seine Hilfe vertrieben werden, und so kehrte wieder Ruhe und Frieden in das Königreich ein... bis Fortesque hundert Jahre später zurückkehrte. Ab diesem Zeitpunkt seid Ihr gefragt, denn in dem Action-Adventure „MediEvil" steuert Ihr den auferstandenen Sir Fortesque im Kampf gegen den fiesen Hexer und seine untote Armee.

Um diesen Kampf auch richtig in Szene zu setzen, haben die Entwickler tief in die Trickkiste gegriffen: Damit die begrenzte Sichtweite nicht stört, tauchen Objekte langsam aus der Dunkelheit auf. Brennende Fackeln erhellen dunkle Räume, und die zahlreichen magischen Gegenstände sprühen nur so vor Farben, obwohl bei einem derart makabren Thema eigentlich einen dunkle und düstere Stimmung zu erwarten wäre. Die Designer von „MediEvil" haben eine perfekte Mischung aus Grusel und Comic geschaffen. Auf dem Friedhof ist der Rasen richtig grün, und die Zombies schickt Zarok vor dem Kampf wohl noch kurz unter die Dusche. Ebenso gelungen wie die Grafik ist die akustische Untermalung. Die Sprachausgabe ist klar und deutlich, die Soundeffekte knallig und die Musik paßt herrlich zur Atmosphäre des Spieles.

Sprich: [1] Mähdiiwil

Das minutenlange Intro erzählt die Vorgeschichte zum Spiel

Die Grafik ist wunderbar atmosphärisch, aber nicht dunkel und düster

Waffen und andere Extras sind oft in solchen Kisten versteckt

Die Wasserspeier sind ein seltsames Völkchen. Sie bestehen nur aus Köpfen, und sprechen auch noch in Rätseln

Noch ahnt Gallowmere nichts von seinem Schicksal

Zombies sind natürlich nicht die einzigen Gefahren, gegen die Ihr Euch zur Wehr setzen müßt. Kobolde versuchen, Euch die Waffen zu stehlen, oder sie versengen Euch mit ihren Fackeln. Riesige Endgegner warten auf Euch, Felsbrocken purzeln Euch entgegen, stellenweise stürzen die Fußböden ein – es gibt viel zu tun, bis Ihr Zarok endlich besiegt habt. Damit Ihr im Kampf nicht die Übersicht verliert, seht Ihr das Geschehen aus der „Tomb Raider"-Perspektive, Ihr schaut dem Helden also über die Schulter. Falls die Kamera einen ungünstigen Winkel wählt – was bei uns nicht oft vorkam – könnt Ihr sie natürlich auch drehen. Auf dem Weg durch die Welt von Gallowmere wollen Euch aber nicht alle an den Kragen: Unterwegs haben die Mächte, die Fortesque seine zweite Chance gegeben haben, Bücher und Wasserspeier verteilt. In den Büchern könnt Ihr lesen und Euch so Tips und Tricks zum aktuellen Level holen. Die Wasserspeier sind nicht ganz so zuvorkommend – sie antworten gerne in Rätseln. Trotzdem sind sie eine nützliche Informationsquelle – bei manchen könnt Ihr sogar Waffen kaufen oder verkaufen – aber das ist natürlich nicht der einzige Weg, um Euer Arsenal aufzustocken. Neben den Ausrüstungsgegenständen, die Ihr auf Euren Streifzügen einsammeln könnt, gibt es außerdem noch den sogenannten Heldensaal. Hier könnt Ihr die Seelen von getöteten Feinden gegen neue Waffen eintauschen.

Eine perfekte Mischung aus Grusel und Comic

Von der Story her hat das Spiel also einiges zu bieten - aber wie steht's mit der Spielbarkeit?
Die Antwort auf diese Frage ist kurz und knapp: Gut! „MediEvil" macht nämlich einfach Spaß. In den ersten Leveln ist der Schwierigkeitsgrad noch gering, damit Ihr Euch langsam eingewöhnen könnt; nach und nach werdet Ihr mit den diversen Feinheiten der Steuerung konfrontiert, und spätestens beim ersten Endgegner geht das Spiel dann richtig los. Es gibt immer viel zu sehen, die brillante technische Umsetzung und die einzigartige Atmosphäre sorgen dafür, daß Ihr die CD nicht nach dem ersten Anspielen einfach in die Ecke legen werdet.

Patrick Dowling

PSX TEST — DER GAMES SUPERHIT

MEDIEVIL

Hersteller Sony Computer Entertainment
Web-Adresse www.playstation-europe.com
Preis: ca. 100 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Unterstütz Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv:
Klasse! Technisch einwandfrei und spielerisch Spitze!

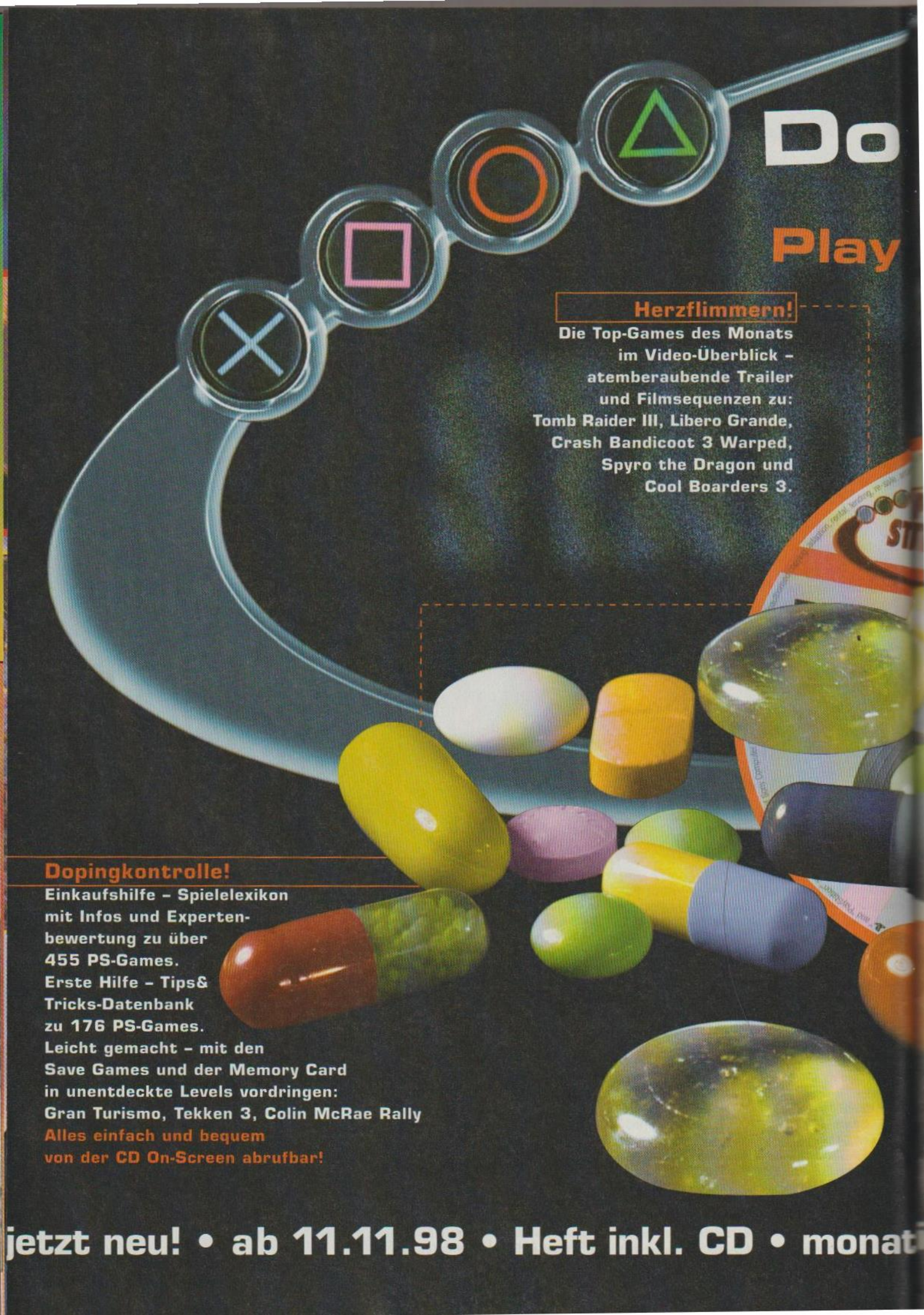
Negativ:
Keine Continues oder Savepoints - das frustet!

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 83%
Sound 82%

SPIEL SPASS: 85%

100% … 0%


Do
Play
Herzflimmern!
Die Top-Games des Monats
im Video-Überblick –
atemberaubende Trailer
und Filmsequenzen zu:
Tomb Raider III, Libero Grande,
Crash Bandicoot 3 Warped,
Spyro the Dragon und
Cool Boarders 3.
Dopingkontrolle!
Einkaufshilfe – Spielelexikon
mit Infos und Experten-
bewertung zu über
455 PS-Games.
Erste Hilfe – Tips&
Tricks-Datenbank
zu 176 PS-Games.
Leicht gemacht – mit den
Save Games und der Memory Card
in unentdeckte Levels vordringen:
Gran Turismo, Tekken 3, Colin McRae Rally
Alles einfach und bequem
von der CD On-Screen abrufbar!
jetzt neu! • ab 11.11.98 • Heft inkl. CD • monat

ping für Deine PlayStation!

Station Zone – starkes Heft plus Wahnsinns-CD

Suchtgefahr!

5 spielbare Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: Formel 1 '98, O.D.T, Psybadek, Colony Wars – Vengeance und Ninja – Shadow of Darkness. Hit-Tip – Die rasantesten Newcomer des Monats im Bilder-Überblick: Tekken 3, Wild 9, MediEvil, Moto Racer 2, Legends, u.a.

Komplett in Deutsch

PLAY STATION ZONE

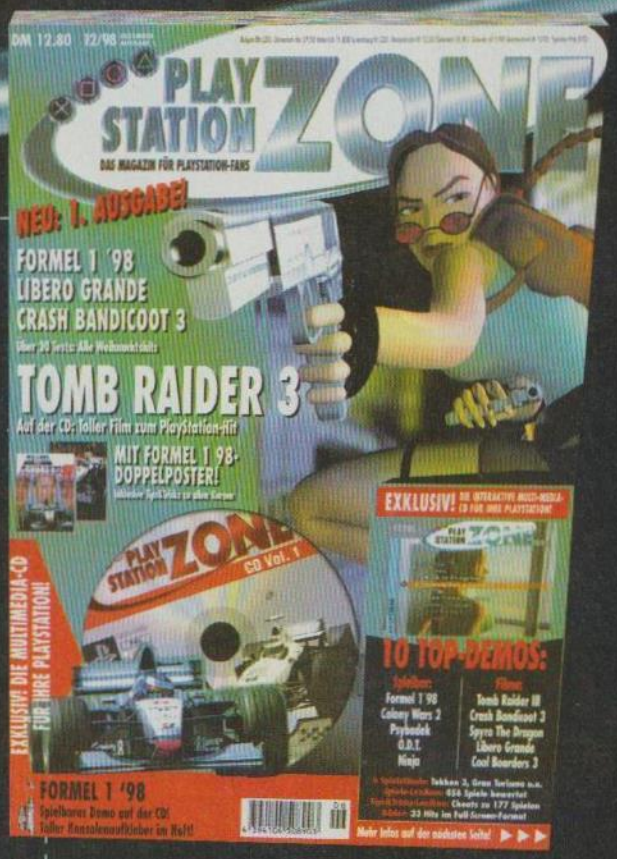
CD Vol. 1

Geheimlabor!

Work in Progress:
Der Blick in die Entwicklungslabors der Hersteller. Massenweise Bilder zu 13 topaktuellen Games (A Bug´s Life, Syphon Filter u.a.) in einer spannenden, interaktiven On-Screen-Show.

Mehr Heft– mehr Fun!

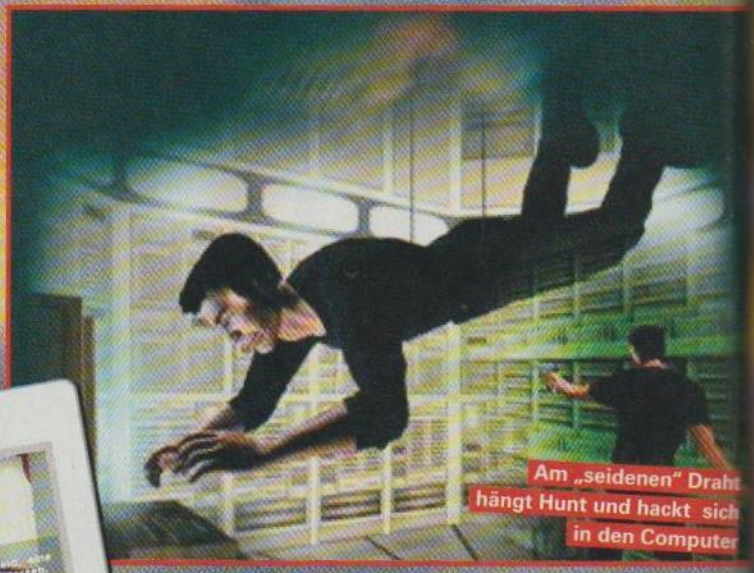
PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 132 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans. PlayStation Zone – wissen was läuft.



atisch • 12. jetzt neu! • ab 11.11.98 • mor

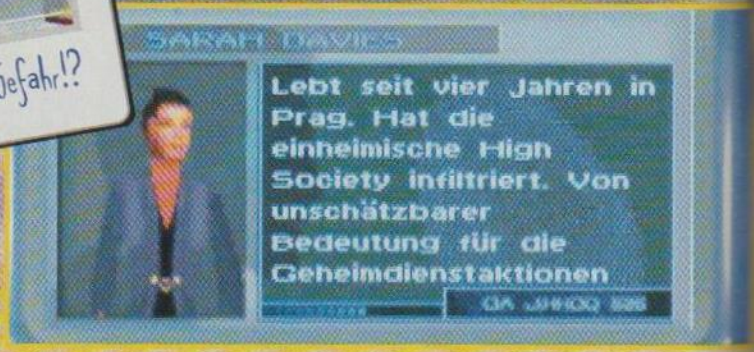
MISSION: IMPOSSIBLE

Ein falscher Schritt und Ihr werdet von den aufmerksamen Wachen entdeckt. Vor dem Handeln solltet Ihr Euch daher genau umsehen



Am „seidenen" Draht hängt Hunt und hackt sich in den Computer

Schon wieder in Gefahr!?



Sprachausgabe statt Bildschirmtexten wäre weitaus besser gewesen, ist aber wegen des begrenzten Speicherplatzes nicht drin

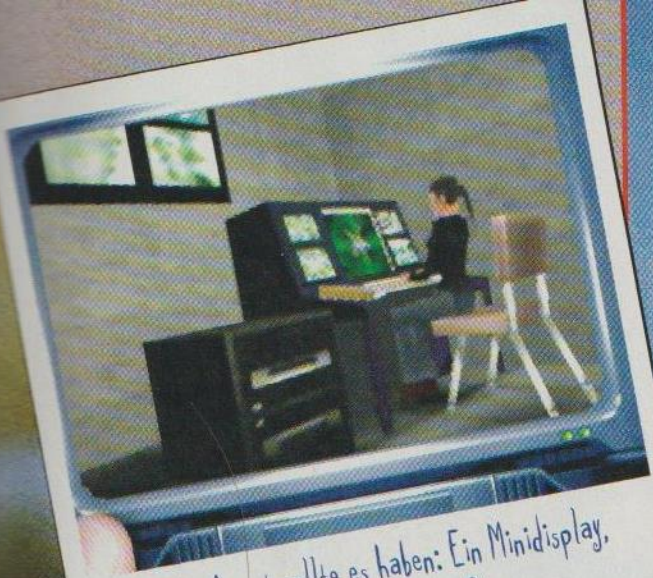
„Guten Morgen, Mister Phelps. Ihre Mission, sollten Sie sich entscheiden, sie anzunehmen..."

Die Umsetzung eines Films als Spiel ist eine heikle Angelegenheit – viel zu viele Kassenknüller wurden schon zu bockschlechten Ladenhütern verarbeitet. Daß es auch anders geht, zeigen Ocean/Infogrames[1] mit der Umsetzung des Films „Mission: Impossible"[2]. Die Entwickler haben sich für ihre Arbeit reichlich Zeit gelassen – der Film lief bereits 1996 in den Kinos.

Im Spiel übernehmt Ihr die Rolle von Ethan Hunt (im Film gespielt von Tom Cruise), der bei einer Vielzahl von Missionen den Hauptteil der Arbeit übernehmen muß. Im Alleingang werdet Ihr die fast unmöglich klingenden Einsatzziele jedoch niemals erfüllen, daher stehen Euch bei jeder Mission weitere Spezialisten aus dem IMF-Team zur Seite. Koordiniert werden die Einsätze von Jim Phelps, der die geheimen Aufträge, die sich teils stark am Film orientieren, entgegennimmt. Er steht über Funk ständig mit Euch in Verbindung und kann Euch wichtige Hinweise zur aktuellen Lage geben. Vor jedem Einsatz werden Euch ausführlich die einzelnen Schritte der Mission erklärt, damit die Zusammenarbeit mit den anderen Teammitgliedern reibungslos klappt. Ethan ist mit Abstand das vielseitigste Mitglied der Mannschaft: Mit Hilfe des Gesichtsimitators kann er sich in fast jeden beliebigen Menschen verwandeln und so unerkannt in feindlichen Gebieten arbeiten. Natürlich gibt es auch weitere technische Spielereien, die Ihr einsetzen oder anderen Teammitgliedern übergeben müßt, um die Missionen zu einem erfolgreichen Ende zu bringen. Damit Ihr in den feindlichen Gebieten den nötigen Überblick behaltet, seht Ihr das Geschehen in 3D über die Schulter von Ethan, die Kamera läßt sich aber auch schwenken. Die Grafik ist

Nichts ist unmöglich: Das N64-Modul zum Kino-Agententhriller

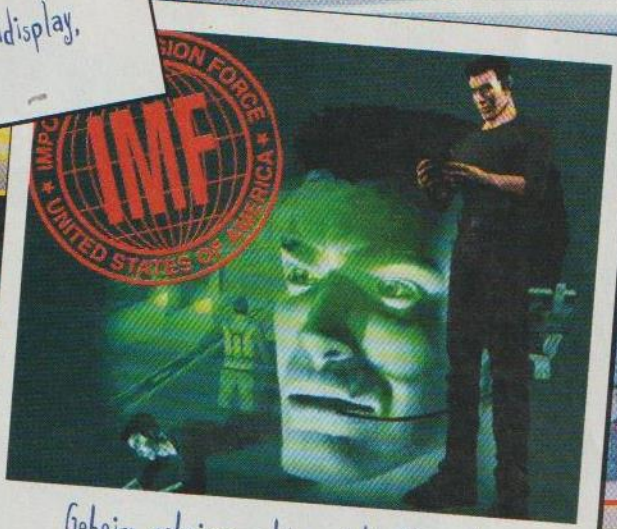
Sprich: [1]Ohschen/Änfogramm; [2]Mischen: Impossibl



Jeder Agent sollte es haben: Ein Minidisplay, um die Lage zu prüfen

Die anderen Agenten werden ausführlich vorgestellt. Jeder hat seine Stärken und Schwächen, so daß bei jeder Mission das optimale Team eingesetzt wird

Einfach an der Wache vorbeilaufen wäre viel zu leicht – da müßt Ihr Euch schon was anderes einfallen lassen



Geheim, geheimer geht es nicht: Unser Agent ist Spezialist für unmögliche Fälle

Um besser zielen zu können, könnt Ihr die Perspektive umschalten – Ihr seht dann durch Ethans Kopf

Mission erfolgreich: Der Einsatz ist perfekt gelungen, das Ziel zerstört und die Flucht geglückt

Mr. Phelps erhält einen neuen Auftrag für das IMF-Team. Das Ziel des wird in einer Zwischensequenz erläutert

Viele der Missionen wurden von dem Film inspiriert

zweckmäßig, aber unspektakulär und lenkt nicht durch unnötige Effekte vom Geschehen ab. Aufgrund des begrenzten Speicherplatzes auf dem Modul sind die Texturen natürlich nicht besonders detailliert, die Darstellung reicht aber auf jeden Fall aus, damit Ihr Euch in die jeweilige Mission hineinversetzen könnt. Objekte, Gegner und andere Menschen sind leicht auszumachen, und alle relevanten Sachen erkennt Ihr so oder so auf dem praktischen Scanner. Ebenso leicht ist die Bedienung der Geräte im Spiel. Nur wenige Tasten werden wirklich benötigt, so daß Ihr auch in Streßsitutationen schnell reagieren könnt. Das einzige, was bei „Mission: Impossible" wirklich negativ auffällt, ist die Steuerung von Ethan. Sie ist zu ungenau und überempfindlich – wir sind ständig gegen Wände gerannt oder haben Türen verfehlt. Einzig das Zielen mit Schußwaffen klappt sehr gut, wenn man die Kamera auf Kopfperspektive umschaltet. Schnell ausweichen und dabei gezielte Schüsse abgeben werden aber nur wahre Pad-Artisten. Begleitet wird das ganze Spiel mit Musik aus dem Film – Ihr werdet Euch bereits nach kurzer Zeit wie ein richtiges Mitglied der IMF fühlen. Jede Mission bietet echten Nervenkitzel – oft reicht ein einziger falscher Schritt aus, um den ganzen Einsatz auffliegen zu lassen. Schade ist nur, daß die Soundeffekte recht spärlich gesät sind und daß nur wenig Sprachausgabe geboten wird – ein echter Nachteil des Cartridge-Systems. Ihr müßt vorsichtig und überlegt vorgehen, um die Ziele zu erreichen, und genau das hebt „Mission: Impossible" von ähnlichen Spielen ab: Hier ist wirklich Köpfchen gefragt. „Denn sollten Sie oder Ihre IMF-Mitarbeiter gefangengenommen oder getötet werden..."

Patrick Dowling

Bei „Mission Impossible" ist neben einem flinken Finger auch Köpfchen gefragt

N64 TEST

MISSION IMPOSSIBLE

Hersteller Infogrames
Web-Adresse www.infogrames.de
Preis ca. 130 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Zwei Schwierigkeitsgrade, unterstützt Rumble-Pak.

Positiv:
Spannung, Spaß und Spiel – eine gelungene Umsetzung des Films.

Negativ:
Die Steuerung läßt einen oft im Stich und die Sprachausgabe fehlt wirklich sehr.

Altersfreigabe: keine Angabe

WERTUNG:
Grafik 75%
Sound 65%

SPIEL SPASS: 78%

100% … 0%

V 2000

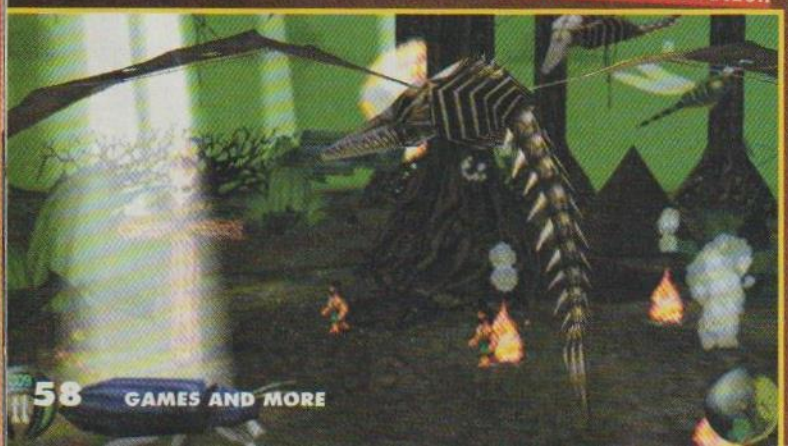
DAVID BRABEN

Das Spielfeld ist durchgehend in graue Nebelschleier gehüllt

„Stargate" läßt grüßen: Durch diese Tore gelangt Ihr in eine neue Welt

In diesen Anlagen werden Waffen gefertigt, vorausgesetzt, Ihr habt sie zuvor mit Arbeitern versorgt

Die Menschen solltet Ihr nach Möglichkeit beschützen



Ein Kult-Klassiker kehrt zurück – „V 2000" ist die Neuauflage von David Brabens berühmtem Spiel „Virus".

Einsamer Held mit High-Tech-Ausrüstung rettet die Welt vor den bösen Aliens – um diese altbekannte Geschichte dreht sich das neue Ballerspiel „V 2000"[1], in dem Ihr mit einem Gleiter über eine detaillierte 3D-Landschaft jagt. Hügel, Bäume, Burgen und ganze Dörfer werden dabei äußerst realistisch dargestellt, selbst Partikel-Effekte und naturgetreue Wellen auf dem Meer gibt es zu bestaunen. Euer Kampf-Gleiter ist flexibel einsetzbar. Er kann frei in der Luft schweben und sich sogar unter Wasser bewegen. Schade nur, daß die Landschaft stets von einem dichten Nebel bedeckt wird: Feinde seht Ihr immer nur dann, wenn sie in unmittelbarer Nähe sind, und die einzige Möglichkeit, die Orientierung zu behalten, ist die Karte. Damit Ihr den Außerirdischen nicht hilflos ausgeliefert seid, dürft Ihr Euer Schiff mit jeder Menge Extras aufrüsten. Anders als bei sonstigen Ballerspielen müssen viele der Waffen allerdings erst gebaut werden, bevor Ihr sie aufsammeln könnt. Zu diesem Zweck müßt Ihr willige Arbeiter zu den Produktionsanlagen transportieren – ein kleiner Anteil Strategie in dem ansonsten reinrassigen Action-Spiel. Hat ein Level mehrere Ausgänge, könnt Ihr zu unterschiedlichen Welten gelangen – es gibt oftmals mehr als nur einen richtigen Weg zum Sieg. Insgesamt müssen 30 verschiedene

Vor lauter Flug-Physik wurde das Spiel vergessen

Sprich: [1]Wie Tußausend

Feuer frei: In diesen Brutstätten hausen die gefährlichen Außerirdischen

Im Kampf gegen die fiesen Aliens: Hat hier jemand den Kammerjäger bestellt?

Das Intro nutzt ebenfalls die Grafik aus dem Spiel

Welten von Euch erkundet werden, wobei jedoch fraglich ist, ob Ihr sie alle zu sehen bekommt. Der allgegenwärtige Nebel wäre ja noch zu verschmerzen, die mangelhafte Steuerung ist es dagegen nicht: Egal ob mit Tastatur, Maus oder dem analogen Controller der PSX – niemals hatten wir den Gleiter wirklich unter Kontrolle, das Zielen verkommt hier zur reinen Glückssache. Anscheinend haben die Programmierer vor lauter Flug-Physik des Gleiters den Spieler vergessen – schade, da hätte man wirklich mehr draus machen können. Zudem werden durch die Perspektive Gegner oft hinter Mauern oder Bäumen versteckt. Nur wer unfaire Herausforderungen liebt, wird sich an diesem Spiel festbeißen können.

Patrick Dowling

INFO

Das Original „Virus"

David Braben gilt unter Spielekennern als Programmierguru, der vor allem Mitte und Ende der Achtziger einige große Hits hatte, darunter das absolute Kultspiel „Elite". Das Original „Virus" hieß übrigens ursprünglich „Zarch". Braben schrieb es 1988 für den damals neu erschienenen Acorn Archimedes Computer – ein Gerät, das trotz hervorragender Hardware leider fürchterlich floppte. Erst die Umsetzungen für die zu jener Zeit populären 16-Bit-Computer Atari ST und Commodore Amiga trugen dann den Titel „Virus".

SYSTEMVERGLEICH

	PC	PSX
GRAFIK-AUFLÖSUNG:	Nur zwei Auflösungen stehen zur Verfügung: eine hohe (640 x 480) und eine niedrige (320 x 200). Mit 3Dfx-Unterstützung wirken die Grafiken etwas weicher als auf der PSX, sind aber ansonsten identisch.	Die PlayStation-Grafik gleicht der der PC-Fassung von „V 2000" bis aufs Haar. Einzig auf die mögliche Filterung durch eine 3Dfx-Karte müßt Ihr hier verzichten.
BEVORZUGTE STEUERUNG:	Mischung Maus/Tastatur	Analog-Controller
MULTIPLAYER:	Ja, maximal 8 Spieler, 6 Spielfelder	Nein
WEITERE FEATURES:	30 Welten, über 50 Alien-Rassen, 24 Waffensysteme	30 Welten, über 50 Alien-Rassen, 24 Waffensysteme

PC TEST

V 2000

Hersteller Grolier Interactive
Web-Adresse http://v2000.grolier.co.uk
Preis ca. 80 DM
Spieleranzahl 1 - 8

Konfiguration:
Min. Konfig: Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, 10 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 10 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Beschleuniger

Positiv: Realistische Flugphysik.

Negativ: Verkorkste Steuerung und Kameraführung.

Altersfreigabe: Ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 64%
Sound 55%

SPIEL SPASS: 48%

100% … 0%

PSX TEST

V 2000

Hersteller Grolier Interactive
Web-Adresse http://v2000.grolier.co.uk
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller.

Positiv: Realistische Flugphysik.

Negativ: Verkorkste Steuerung und Kameraführung.

Altersfreigabe: Ab 12 Jahren

WERTUNG:
Grafik 64%
Sound 55%

SPIEL SPASS: 48%

100% … 0%

GRAND PRIX LEGENDS

Formel-1-Fans werden Monaco sofort wiedererkennen. Hier ist's besonders eng

In Monaco geht's auch durch einen Tunnel – dann kommen wieder enge Kurven

Dieser Brabham hat kurz abgehoben, die Federung knallt durch, also funkt's.

Der Brabham stürzt hier mitten in die Zuschauer, vorher hat er sich gut zehnmal überschlagen

Wer vor einer Spitzkehre nicht rechtzeitig bremst, wird mit ungewöhnlichen Perspektiven belohnt

Bei zu hohen Geschwindigkeiten kann es passieren, dass Reifen die Haftung verlieren.

Mit „Grand Prix Legends"[1] von Sierra erscheint eine historische F1-Sim der Sonderklasse: Realismus pur ist hier angesagt.

Die Formel 1 war in den 60er Jahren noch viel gefährlicher als heute: 500-Kilo-Rennautos mit Uralt-Technologie (aber mehr als 400 PS) heizten damals über Strecken wie den Nürburgring oder quer durch Monaco. ABS, Asbestanzüge, Schlupfkontrolle, Sicherheitszelle für den Fahrer? All das kam erst viel später – Fahrer wie Jochen Rindt oder Graham Hill wurden nicht zuletzt wegen ihres spektakulären Ablebens auf der Rennstrecke zu Legenden.

Mit „Grand Prix Legends" setzt Sierra diese gefährliche Zeit im Rennsport jetzt mit großer Liebe zum Detail und viel Realismus als Simulation auf dem PC um: Auf den elf Originalkursen dürft Ihr in der F1-Saison '67 gegen die legendären Fahrer von damals antreten.

Gesteuert werden die zigarrenförmigen Geschosse von Brabham, Ferrari und anderen Rennställen der 60er aus einem 3D-Cockpit, in dem Ihr alles (auch die Instrumente) aus der Fahrerperspektive erlebt:

60er-Jahre-Feeling ohne Ende und die ganze Härte des „prähistorischen" F1-Rennsports

Wahlweise könnt Ihr auch aus der Verfolgerperspektive steuern. Im umfangreichen Replay-Modus stehen außerdem neun weitere Kameraperspektiven zur Verfügung. Aber Vorsicht: Wer nur mal ein paar schnelle Runden drehen möchte, ohne vorher zu üben, wird hier auf die Nase fallen – die scharfen Renner wollen sachte angepackt werden. Sogar im leichtesten Trainingsmodus enden die ersten Kurven häufig mit mehrfachen Drehern in der Wiese. Wer bei einem „GP Legends"-Grand Prix mehr als etwa eine halbe Runde überleben will, muß vorher einige Dutzend Trainingsrunden fahren. Aber dafür freut man sich dann auch um so mehr über eine perfekte Runde oder den „allerersten vorletzten Platz": Wer hier den Weltmeistertitel einheimst, darf sich getrost „Formel-1-Profi" nennen.

So ist „Grand Prix Legends" fast schon kein Spiel mehr, sondern eine durch hervorragende Computergegner-Intelligenz abgerundete historische Simulation. Wer nicht davor zurückschreckt, erst einmal einige Dutzend Runden im Trainingsmodus zu üben, der darf sich auf enorm lang anhaltenden Spielspaß freuen.

David Skreiner

PC TEST

GRAND PRIX LEGENDS

Hersteller Sierra / Papyrus
Web-Adresse www.sierra.de/
Preis ca. 90 DM
Spieleranzahl 1 - 8

Konfiguration: **Min. Konfig:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 80 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, 150 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Grafikkarte, Joystick oder Lenkrad/Pedale

Positiv: Detailgetreu. Realistische Fahrphysik. Original Fahrer und Strecken aus den 60ern.

Negativ: Satte Hardwareanforderungen, hoher Schwierigkeitsgrad.

Altersfreigabe: frei

WERTUNG:
Grafik 86%
Sound 75%

SPIEL SPASS: 75%

100% 0%

Sprich: [1]Grohn Prix Leadschends

All Star Tennis '99

Der Spezial-Modus, in dem Ihr explodierenden Bomben ausweichen müßt, wirkt ein wenig uninspiriert

Anhänger des weißen Sports finden in Ubi Softs[1] „All Star Tennis 99"[2] einen in allen Belangen recht durchschnittlichen Trainingspartner, der vor allem Mängel in der Optik aufweist. Die unscharfe 3D-Grafik läßt schnelle Ballwechsel meist zum Glücksspiel werden, da Ihr die kleine Filzkugel des öfteren aus den Augen verliert. Auch die eigentlich nette Idee mit dem Spezial-Modus, in dem der aufprallende Ball Bomben auf dem Centre Court hinterläßt, erweist sich in der Praxis als wenig spannend. Einzig mit mehreren macht's zumindest für eine Zeitlang halbwegs Spaß.

Ralf C. Adam

PSX TEST

ALL STAR TENNIS 99

Hersteller Ubi Soft
Web-Adresse www.ubisoft.de
Preis ca. 100 DM
Spieleranzahl 1–4

Besonderheiten:
Multi Tap kompatibel.

Positiv: Doppel mit 4 menschlichen Spielern möglich.

Negativ: Grafisch nicht sehr prickelnd.

Altersfreigabe: ohne

WERTUNG:
Grafik 56%
Sound 64%

SPIEL SPASS: 59%

100% / 0%

Leisure Suit Larry's Casino

Falls Ihr nicht gegen den Computer zocken wollt, dürft Ihr im Internet nach willigen Spielpartnern Ausschau halten

Kaum jemand hat es mit schlechtem Geschmack und plumper Anmache so weit gebracht wie Larry Laffer. Jetzt ist er ist wieder da – mit seinem eigenen Casino. In „Larry's Casino"[3] von Sierra könnt Ihr auf dem heimischen PC einen Hauch von Las Vegas einfangen und Euer Glück bei einer Partie Poker, Roulette, Craps, Blackjack oder bei den einarmigen Banditen probieren. Über Internet könnt Ihr gegen andere Spielwütige antreten oder einfach in den Chat-Räumen abhängen, ansonsten stehen Euch diverse Computerspieler zur Verfügung – dumme Kommentare und geschmacklose Witze inklusive.

Patrick Dowling

PC TEST

LARRY'S CASINO

Hersteller Sierra
Web-Adresse www.sierra.de
Preis: ca. 50 DM
Spieleranzahl 1–5

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 120 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 120 MB HD, Win 95/98

Positiv: Über Internet spielbar.

Negativ: Wer pokert schon gerne am PC?

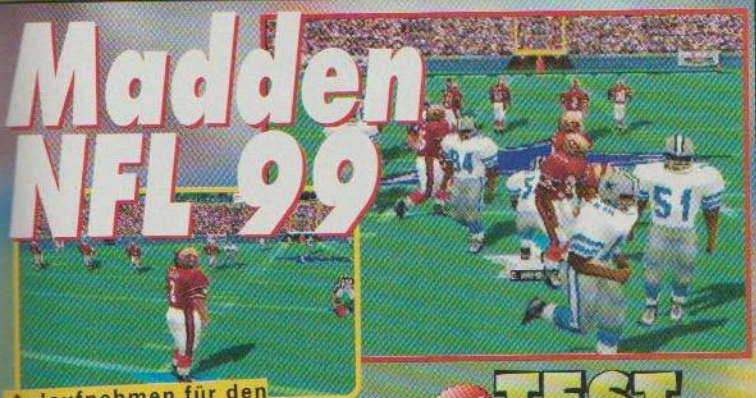
Altersfreigabe: ohne

WERTUNG:
Grafik 66%
Sound 60%

SPIEL SPASS: 55%

100% / 0%

Madden NFL 99



Anlaufnehmen für den Kick-Off: Unser Spieler wartet darauf, daß der Schiedsrichter die Pille freigibt

Da American Football hierzulande nach wie vor nicht sehr populär ist, dürfte sich der Erfolg von „Madden NFL 99"[4] wohl in überschaubaren Grenzen halten. Eigentlich schade, denn habt Ihr Euch erstmal mit dem für Europäer doch recht ungewohnten und nicht gerade unkomplizierten Regelwerk vertraut gemacht, bietet das Spiel die von EA Sports gewohnte perfekte Unterhaltung. Erstklassige optische Umsetzung mit hochauflösender Grafik sowie die einfach von der Hand gehende Steuerung lassen Euch die prickelnde Stadionatmosphäre hautnah miterleben.

Ralf C. Adam

PSX TEST

MADDEN NFL 99

Hersteller Electronic Arts
Web-Adresse www.easports.de
Preis: ca. 100 DM
Spieleranzahl 1–8

Besonderheiten:
Unterstützt Dual Shock und Analog-Controller. Multi Tap kompatibel.

Positiv: Einfache Bedienung. Hochauflösende Grafik.

Negativ: Wer versteht hierzulande schon die Regeln?

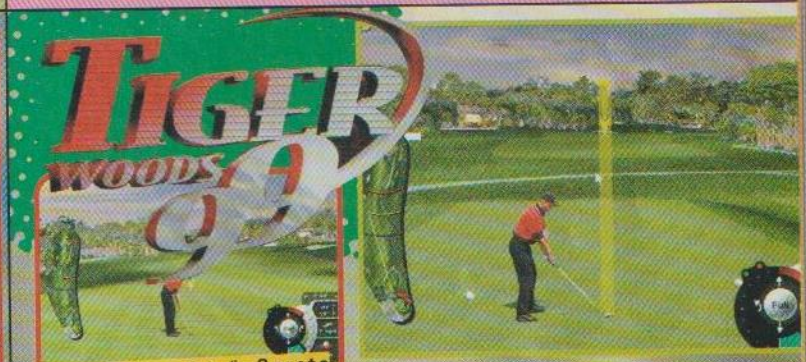
Altersfreigabe: ohne

WERTUNG:
Grafik 85%
Sound 79%

SPIEL SPASS: 82%

100% / 0%

Tiger Woods 99



Beim Putten ist äußerste Konzentration gefragt: Achtet auf das Raster, um Bodenunebenheiten zu erkennen

Für den neuesten Sproß seiner „PGA Tour Golf"[5]-Reihe hat sich EA Sports[6] die Lizenz des Golf-Profis Tiger Woods gesichert. Im Vergleich zu seinen Vorgängern überzeugt „Tiger Woods 99"[7] erstmals durch 3Dfx-beschleunigte Grafik und Auflösungen bis zu maximal 1.600 x 1.200 Bildpunkten. Auch die Steuerung ist gewohnt gut gelungen und diverse Spiel-Modi sorgen für die nötige Langzeitmotivation. Den Genre-Primus „Links LS 98"[8] vermag „Tiger Woods" zwar nicht vom Thron zu stürzen, aber für einen zweiten Platz reicht es allemal.

Ralf C. Adam

PC TEST

TIGER WOODS 99

Hersteller Electronic Arts
Web-Adresse www.easports.de
Preis: ca. 80 DM
Spieleranzahl 1–4

Besonderheiten: **Min. Konfig:** Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 110 MB HD, Win 95/98; **Empf. Konfig:** Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 110 MB HD, Win 95/98, 3Dfx-Beschleuniger

Positiv: Tolle optische Präsentation.

Negativ: Hohe Hardwareanforderung.

Altersfreigabe: ohne

WERTUNG:
Grafik 83%
Sound 75%

SPIEL SPASS: 84%

100% / 0%

Sprich: [1] Sprich: Jubi Soft; [2] Ohl Star Tennis Neintie Nein; [3] Larries Kasino; [4] Medden En Ef El Neintie Nein, [5] Pi Dschi Äi Tuhr Golf; [6] I Äi Sports; [7] Teiger Wutts Neintie Nein; [8] Links LS Neintie Äit

RENT A HERO

Ganz schön gruselig: Rodrigo auf dem Dinosaurierfriedhof

Die feuerspuckenden Drachen sind gefährliche Gegner und oft sehr schlau

Hier fängt das Abenteuer an: Unser Spezialist für Prinzessinnenbefreiung braucht dringend neue Aufträge

Gleich vor seinem Büro hat Rodrigo sein treues Bike geparkt

Das Adventure „Rent a Hero"[1] von Neo führt Euch durch eine abgedrehte Fantasy-Piratenstory mit wunderschöner Grafik.

Unser Held Rodrigo ist gegen Bares stets zu selbstlosen Einsätzen bereit

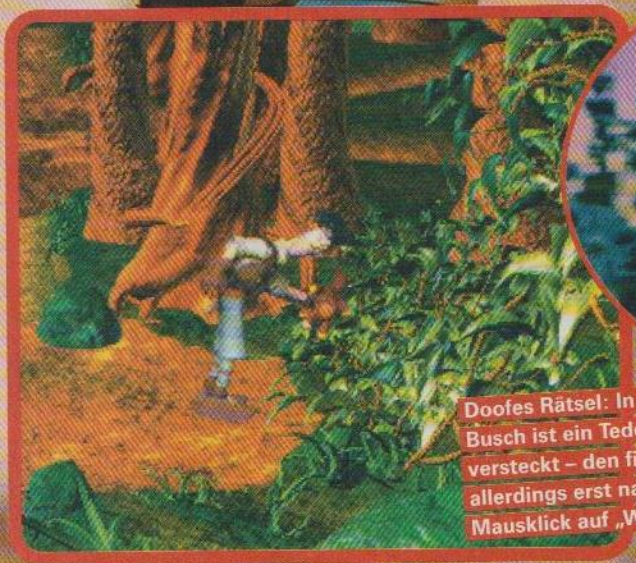
Auf der abgelegenen und an Magie reichen Insel Tol Andar leben Menschen, Drachen und Zwerge in mehr oder weniger friedlicher Eintracht. Kleine Läden, in denen man Helden für brenzlige Aufträge mieten kann, schießen wie Pilze aus dem Boden. Einer davon gehört Rodrigo, dem (Miet-)Heroen dieses durchgestylten Spiels. Unser Nachwuchsheld beschwert sich zwar über die schlechte Auftragslage im Prinzessinnen-Rettungs-Business, doch schon bald hat er mehr Aufregung am Hals, als ihm lieb sein kann: Piraten haben bereits ein friedliches Nest auf der Insel brutal erobert – und sie nähern sich nun seiner Heimatstadt. Klar, daß der kühne Jüngling darauf brennt, den Freibeutern ordentlich Dampf zu machen und so an Ruhm und klingende Münze zu kommen. Auf den ersten Blick ist „Rent A Hero" ein traditionelles Adventure mit liebevoll gezeichneter Grafik und Point'n'Click-Maussteuerung, aber bereits nach wenigen Minuten fällt die preisgekrönte Grafik-Engine auf, die dieses Spiel zu etwas ganz Besonderem macht: Gezeichnete (also eigentlich flache) Hintergründe und (räumliche) 3D-Elemente wurden hier miteinander verbunden: Bei Kameraschwenks verändern sich nicht nur der Blickwinkel, sondern auch die Lichtreflexe und Spiegelungen. Das Ergebnis sind realistisch wirkende Szenen in bisher bei Adventures ungeahnter Farbtiefe: Wenn Ihr einen Prozessor mit MMX habt, werden 16 Millionen Farben

[1] Sprich: Rennt A Hiirou

Wieder eine brenzlige Situation für Rodrigo. Aber was sind schon ein paar Brandblasen gegen eine gerettete Prinzessin?

Mit einem mächtigen Donnerknall schicken die Piraten eine Kanonenkugel auf die Reise

Mit Krach und Getöse greift eine fliegende Piratenflotte eine wehrlose Stadt an



Doofes Rätsel: In diesem Busch ist ein Teddybär versteckt – den findet Ihr allerdings erst nach dem dritten Mausklick auf „Wald"

verwendet. Mehr als hundert dieser aufwendig ausgearbeiteten Spielszenen könnt Ihr in der verzwickten Story erforschen und Euch mit 37 sorgfältig animierten Charakteren unterhalten. Auch über die Übergänge zwischen den einzelnen Spielszenen hat man sich bei Neo Gedanken gemacht, und so bekommt Ihr hier oft Animationen und Kameraschwenks zu sehen. Das Ergebnis: Bei „Rent A Hero" fühlt man sich fast in einen Zeichentrickfilm versetzt. Sogar eine DVD-Version des „Spielfilms" ist bereits in Planung! Doch Vorsicht: Zuschauen allein reicht nicht: In klassischer Adventure-Manier steuert Ihr Rodrigo durch die gefährlichen Abenteuer. So müßt Ihr z.B. Eure Gesprächspartner mehr als einmal anklicken, um alles von ihnen zu erfahren. Wenn sich im Spiel etwas getan hat, Ihr also etwa ein Puzzle gelöst habt oder vor einem neuen Rätsel steht, dann werden auch altbekannte Charaktere plötzlich wieder gesprächig.

„Rent A Hero" sprengt die Grenzen zwischen Adventure und interaktivem Comic-Film

Bei aller Begeisterung für die tolle Grafik – in punkto Rätselspaß offenbart „Rent A Hero" seine große Schwäche: Da die Puzzledichte insgesamt nicht besonders hoch ist, hat man bei Neo versucht, die Spielzeit durch möglichst haarsträubende Rätsel in die Länge zu ziehen, was besonders bei Genre-Neulingen für reichlich Frust sorgen wird.

David Skreiner

PC TEST

RENT A HERO

Hersteller	Neo / Funsoft
Web-Adresse	www.rent-a-hero.com/
Preis	89,95 DM
Spieleranzahl	1

Besonderheiten:
Min. Konfig: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 2MB Grafikkarte, 200 MB HD, 6x CD-Rom, Win 95;
Empf. Konfig: Pentium 166 MHz, MMX, 48 MB RAM, 4 MB Grafikkarte, 200 MB HD, 8x CD-Rom, Win 95

Positiv: Schräge Story, geniale Grafik.

Negativ: Teils nervige Ladezeiten. Rätsel nicht immer logisch.

Altersfreigabe: ab 6 Jahren

WERTUNG:
Grafik 88%
Sound 80%

SPIEL SPASS: 70%

100% 0%

DIE TOP 20 ALLER

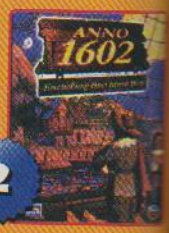
1 COMMANDOS: Hinter feindlichen Linien

2 ANNO 1602

3 TOMB RAIDER 2

4 MISSION: IMPOSSIBLE

1 (-) **COMMANDOS: Hinter feindlich.../Eidos/PC**
„Eidos' Elitetruppen haben sich im Eiltempo an die Spitze der Charts gekämpft



2 **Anno 1602 Sunflowers - PC**
„Daran gibt es nichts zu rütteln: WiSims sind der Deutschen liebstes Kind."

3 (-) **Tomb Raider II/Eidos/PC, PSX**
„Frau Croft ist ein echter Chartdauerbrenner. Und der nächste Teil steht schon vor der Tür."

4 (-) **Mission: Impossible / Infogrames / N64**
„Kaum auf dem Markt, schon unter den Top Ten – das Warten hat ein Ende."

5 (-) **StarCraft / Blizzard / PC**
„In punkto Gameplay kann sich an Blizzards Spielen so mancher Hersteller eine dicke Scheibe abschneiden."

6 (-) **Gran Turismo Sony / PSX**
„Gib Gas, ich will Spaß: Sonys Edelflitzer läßt die Konkurrenz alt aussehen."

7 (-) **Frankreich 98 Electronic Arts / PC, PSX, N64**
„Nach der verkorksten WM dürft Ihr wenigstens hier Bertis Ex-Buben zum Titel führen."

8 (-) **Final Fantasy VII Squaresoft / PC, PSX**
„Auf den Nachfolger müssen wir in Deutschland wohl noch ein gutes Jahr warten."

9 **Command & Conquer 2 Westwood / PC, PSX**
„Die Anzeichen verdichten sich, daß der dritte Teil nicht mehr vor Weihnachten erscheint."

10 (-) **Tomb Raider Eidos / PC, PSX, Sat**
„Schon wieder Lara – an dieser Dame kommt man eben einfach nicht vorbei."

DIE TOP 5 ALLER

PC

1. (-) COMMANDOS: Hinter feindlichen Linien – Eidos
2. (-) ANNO 1602 – Sunflowers
3. (-) BUNDESLIGA MANAGER 98 – Software 2000
4. (-) STARCRAFT – Blizzard
5. (-) KNIGHTS & MERCHANTS – Topware

PSX

1. (-) TEKKEN 3 – Namco
2. (-) GRAN TURISMO – Sony
3. (-) TOMB RAIDER II – Eidos
4. (-) HEART OF DARKNESS – Infogrames
5. (-) TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP – Codemasters

N64

1. (-) BANJO-KAZOOIE – Nintendo
2. (-) F1 WORLD GRAND PRIX – Nintendo
3. (-) MISSION: IMPOSSIBLE – Infogrames
4. (-) 1080 SNOWBOARDING – Nintendo
5. (-) INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 – Konami

SYSTEME:

11 **(-) Heart of Darkness**
Infogrames / PC, PSX
„Sechs Jahre Entwicklungszeit für ein Jump'n'Run: Das ist absoluter Rekord."

12 **(-) International Superstar Soccer 98**
Konami / PSX, N64
„Dieser brandneue Titel wird in den Charts bestimmt noch mächtig nach oben schnellen."

13 **(-) Knights & Merchants**
Topware / PC
„Die „Mini"-Siedler schlagen sich wacker, für die Spitze reicht's aber doch nicht."

14 **(-) Need for Speed III**
Electronic Arts / PC, PSX
„Besonders die PC-Fassung von EA's neuestem Raser gibt ordentlich Gummi."

15 **(-) Tekken 3 / Namco / PSX**
„Auch in der dritten Runde gelingt Namcos Beat'em'Up wieder ein klarer Sieg nach Punkten."

16 **(-) Wing Commander Prophecy**
Electronic Arts
„Tschüß Mark Hamill: Pilot Blair stirbt endlich den wohlverdienten Heldentod!"

17 **(-) Banjo-Kazooie**
Nintendo / N64
„Bei diesem herrlich verrückten Duo bleibt kein Auge trocken."

18 **(-) Dune 2000 / Westwood / PC**
„Spielerisch bietet die optisch recht ansprechende Spice-Saga leider nur eine KI von Anno 93."

19 **Super Mario 64 / Nintendo / N64**
„Nintendos Kultklempner in seinem bislang größten Abenteuer – ein Muß für alle N64-Besitzer".

20 **(-) Grand Prix Legends / Sierra / PC**
„Formel 1 einmal anders: Hier zählt nicht die Technik, sondern einzig das fahrerische Können."

DIE TOP 5 der Redaktion

1 **(-) Commandos**
Eidos / PC

2 **(-) Tekken 3**
Namco / PSX

3 **(-) Anno 1602**
Sunflowers / PC

4 **(-) International Superstar Soccer 98**
Konami / N64, PSX

5 **(-) NHL 99**
EA Sports / PC, PSX

SPECIAL TOP 5

Die abgefahrensten Rennspiele

1 **Racing Simulation 2**
Ubi Soft / PC

2 **Gran Turismo**
Sony / PSX

3 **Grand Prix Legends**
Sierra / PC

4 **Need for Speed III**
Electronic Arts / PC, PSX

5 **F1 World Grand Prix**
Nintendo / N64

SYSTEME

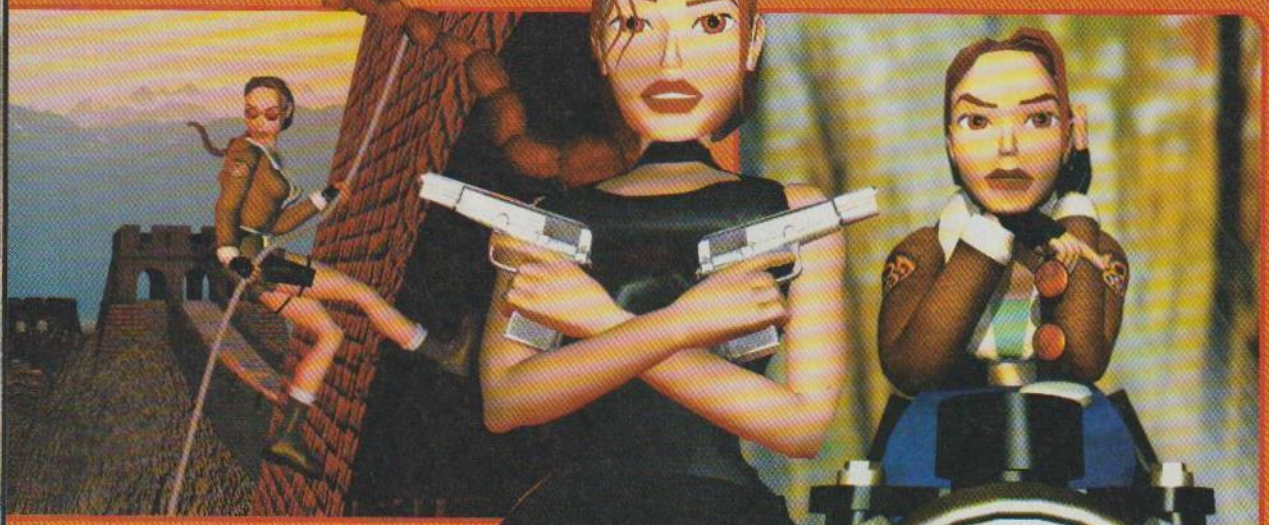
GB

1. (-) FRANKREICH 98 — Electronic Arts
2. (-) WWF: WARZONE — Acclaim
3. (-) V-RALLY — Infogrames
4. (-) LEGEND OF ZELDA — Nintendo
5. (-) HUGO — Infogrames

IHR BESTIMMT DIE CHARTS!

Schreibt Euer Lieblingsspiel (System nicht vergessen) auf eine Postkarte und sendet sie an: Das Trickwerk, Redaktion GAMES AND MORE, Obere Hauptstr. 8, 85354 Freising. Unter allen Einsendungen verlosen wir pro Ausgabe zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Wunschtitel angeben).

LARA VS.



Die eine startete ihre Karriere als Filmstar und wurde dann zur Computerspielheldin, die andere geht demnächst den umgekehrten Weg und schafft den Sprung vom Monitor auf die große Leinwand. Leeloo und Lara – wir wagen den ultimativen Vergleichstest!

Das ist Lara Croft

Name: .....Lara Croft
Geburtstag: ..14. Februar 1967
Alter: .....31 Jahre
Geburtsort: .....England
Größe: .....1,72 cm
Gewicht: .....54 kg
Haarfarbe: .....Braun
Augenfarbe: .....Braun

Lara kommt als Tochter des britischen Lord Henshingly Croft im Jahre 1967 in England zur Welt. Nachdem sie mit 21 Jahren die Schule beendet hat, ist es eigentlich nur eine Frage der Zeit, wann sie sich standesgemäß mit einem Adeligen vermählen wird, doch es kommt anders: Auf der Rückkehr von einem Skiurlaub verunglückt ihr Flugzeug über den Bergen des Himalaya. Lara überlebt als einziger Passagier die Katastrophe. Nachdem sie sich zwei Wochen lang in einer lebensfeindlichen Umgebung bis zum nächsten Dorf durchgeschlagen hat, stellt sie fest, daß dieses aufregende Leben eher ihren Wünschen und Vorstellungen entspricht als der Gedanke, sich in der britischen High-Society zu Tode zu langweilen. In den nächsten acht Jahren eignet sie sich ein umfangreiches Wissen über vergangene Zivilisationen an, und da ihre Familie sie daraufhin umgehend enterbt, beginnt sie, sich mit dem Schreiben von Reiseberichten sowie dem Sammeln wertvoller antiker Gegenstände über Wasser zu halten.

Noch nie waren starke Frauen so gefragt wie in den Neunzigern. Nachdem weibliche Hauptdarsteller dank Lara Croft in Spielen momentan einen gewaltigen Boom erleben, hat jüngst auch Hollywood das vermeintlich schwache Geschlecht für sich entdeckt. Doch wer ist nun die Schönste im ganzen Land? Lara Croft aus „Tomb Raider" oder Leeloo aus „Das fünfte Element" – welches Mädel macht Euch mehr an? Entscheidet selbst:

AUGEN

Lara: .....*Braune Mandelaugen*
Leeloo: .....*Blaugrüne Jadeaugen*
Trotz ihrer warmen Farbe wirken Laras Augen stets eine Spur zu hart und kalt. Den coolen Eindruck verstärkt Frau Croft meist noch durch das Tragen einer verspiegelten Sonnenbrille. Leeloo dagegen schafft es, mit einem einzigen Aufschlag ihrer Jadeaugen sofort das Herz jedes Mannes zu entflammen.
Vorteil: .....**Leeloo**

LIPPEN

Lara: .....*Voller Kußmund*
Leeloo: .....*Süßer Schmollmund*
Auf Laras volle, sinnliche Lippen und ihre blitzenden weißen Zähne wäre so mancher weibliche Hollywoodstar neidisch. Leeloos reizender Schmollmund verleiht der außerirdischen Schönheit dafür das Aussehen einer französischen Diva.
Unentschieden

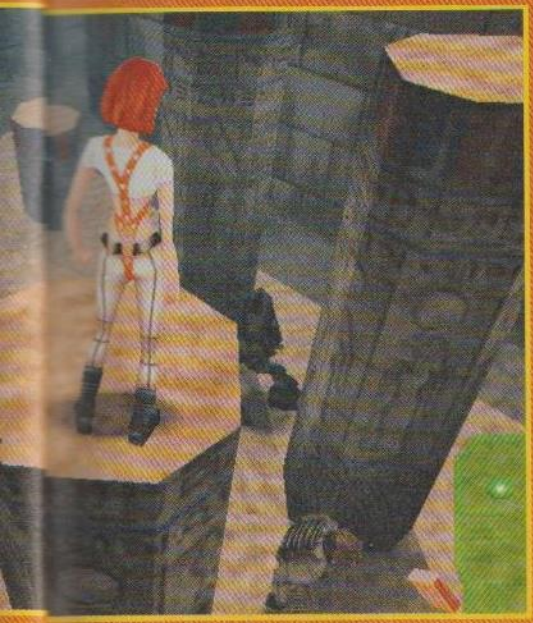
NASE

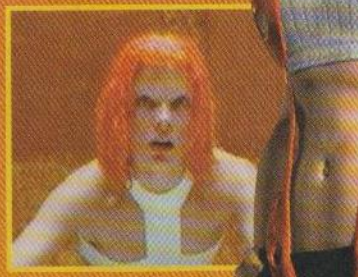
Lara: .....*Aristokratisch*
Leeloo: .....*Stupsnase*
An Laras aristokratisch geschwungener Nase erkennt man sofort ihre adelige Herkunft. Leeloo hingegen besitzt ein süßes Stupsnäschen, das perfekt zu ihrem insgesamt eher zarten Gesicht paßt.
Vorteil: .....**Leeloo**

HAARE

Lara: .....*Brauner Zopf*
Leeloo: .....*Roter Wuschelkopf*
Aufgrund ihrer schweißtreibenden Abenteuer trägt Lara die Haare stets zu einem Zopf zusammengeflochten. Leeloo bevorzugt den im 23. Jahrhundert modernen Pagenschnitt.
Unentschieden

LEELOO





MASSE

Lara: ..... *100-60-90 (cm)*
Leeloo: ..... *86-61-86 (cm)*

In punkto Oberweite und weibliche Rundungen ist die Archäologin dem Fünften Element klar überlegen, was nicht heißen soll, daß Leeloo mit ihren Formen nicht ebenfalls jedem Mann den Kopf verdrehen kann.

Vorteil: ..... **Lara**

BEINE

Lara: ..... *102 cm*
Leeloo: ..... *108 cm*

Lara schaut auf sportlich durchtrainierte Beine hinab, die jedoch im Kniebereich etwas sehr dünn sind. Leeloo dagegen hat die zierlichen Beine einer Gazelle, um deren Länge sie jedes Supermodel beneiden würde.

Vorteil: ..... **Leeloo**

OUTFIT

Lara: ..... *meist kurze Hose und türkisfarbenen Body*
Leeloo: ..... *bauchfreies Top, futuristischer Body, Strumpfhose*

Lara kleidet sich stets den Anlässen entsprechend: mal locker in kurzer Hose und Body, mal im Bikini und mal mit Pelzjacke. Leeloo geizt ebenfalls nicht mit ihren Reizen und trägt manchmal sogar nur ein paar Mullbindenstreifen auf ihrer nackten Haut.

Vorteil: ..... **Lara**

WAFFEN

Lara: .. *jede Art von Schußwaffe*
Leeloo: ..... *Nahkampf*

Leeloo ist eine glänzend ausgebildete Nahkämpferin und verzichtet auf den Einsatz jeglicher Waffen. Lara indes steht auf geballte Feuerpower und greift zu jeder Art von Schußwaffe, die sie in die Finger bekommt.

Vorteil: ..... **Lara**

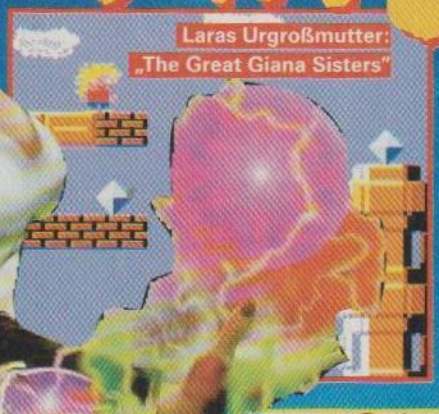
Ralf C. Adam

Das ist Leeloo

Name: ..... Aka LeeLoo Minai Lekarariba Laminai Tchai Ekbat De Sebat
Geburtsjahr: 2259
Alter: ..... entspricht ca. 22 Menschen-Jahren
Geburtsort: ..... New York
Größe: ..... 1,74 cm
Gewicht: ..... 53 kg
Haarfarbe: ..... Feuerrot
Augenfarbe: ..... Grün

Im New York des 23. Jahrhunderts gerät die Menschheit in einen Krieg zwischen zwei außerirdischen Rassen. Die finsteren Mangalores wollen verhindern, daß die friedvollen Monochewans der menschlichen Zivilisation das Fünfte Element überbringen, welches zusammen mit den vier anderen Elementen Erde, Feuer, Luft und Wasser den Heimatplaneten der Menschen vor einer gefährlichen feindlichen Macht retten soll. Als das Fünfte Element in Form der bildhübschen Leeloo geboren wird, nimmt sich überraschend ein heruntergekommener Taxifahrer namens Korben dem Mädchen an und beschützt sie vor den Häschern des Bösen. Leeloo ist die Wiedergeburt des Perfekten Wesens – sie besitzt einen Körper von makelloser Schönheit und ist unschuldig und friedvoll. Im Falle eines Angriffs kann sie sich allerdings durchaus zur Wehr setzen, denn sie hat wahrhaft übermenschliche Kräfte. Leider beherrscht sie kein Wort Englisch, sondern redet in einer alten, längst vergessenen Sprache.

Angriff der


Laras Urgroßmutter: „The Great Giana Sisters"

Die Walküre aus dem Automat „Gauntlet" war eine der ersten Fantasy-Kriegerinnen

So fing alles an: „Ms. Pac Man"

Die Amazone Rynn ist Psygnosis' große Hoffnungsträgerin fürs nächstes Jahr

In dem bald erscheinenden PC-Action Spektakel „Blade" steuert Ihr eine rassige Kriegerin

Sie heißen Nikki, Lara, Rynn, Leeloo oder Aya – und sie sind die Stars einer neuen Spiele-Generation. Doch wie und wann haben sich die Pixel-Heldinnen eigentlich emanzipiert?

Damals, in der Videospielsteinzeit Anfang der 80er Jahre, da war die Welt noch in Ordnung. Da durften die zu jener Zeit noch durchgehend männlichen Freaks mit muskelbepackten Recken hilflose Jungfrauen aus den Klauen schrecklicher Ungeheuer befreien und sich stolz ihrer mannhaften Heldentaten erfreuen. Heutzutage hat sich das Bild gewandelt: Egal ob PC, PSX oder N64 – die Charaktere in Spielen sind zumeist luftig bekleidete Mädels mit prall gefüllten T-Shirts und gertenschlanken Beinen, die zudem kräftiger zuschlagen können als Arnold Schwarzenegger in seinen besten Tagen. Bis zu dieser Art von Gleichstellung war es für die lieblichen Pixel-Damen allerdings ein harter und steiniger Weg. Begleitet uns auf einem kleinen Streifzug durch die Geschichte der Videospiel-Frauenbewegung.

Die frühen Achtziger

Der wahrscheinlich allererste weibliche Hauptdarsteller in einem Videospiel erschien 1981: Ms. Pac Man. Mit den wohlgeformten Schönheiten von heute hatte die Tabletten mampfende Kugel aber lediglich die Rundungen gemein. Dementsprechend gering war auch das Interesse der Zocker, zumal das Spiel selbst nur einen müden Neuaufguß des Original-„Pac Man" darstellte. Die Urahnin aller leichtgeschürzten Fantasy-Amazonen hatte ihren ersten Auftritt dagegen erst vier Jahre später. In dem Shoot'emUp-Oldie „Gauntlet", einem weitläufigen Vorgänger des bekannten „Diablo", konntet Ihr neben einem Zauberer, einem Elfen oder einem Krieger wahlweise auch eine fesche Maid durch finstere Dungeons steuern und nach Herzenslust Monster plätten. Überhaupt blieb das Genre der mittelalterlichen Rollenspiele lange Zeit das einzige Betätigungsfeld für abenteuerlustige Frauenzimmer. Die Jump'n'Run-Szene wurde von einem italienischen Klempner-Duo dominiert, und auch sonst durfte das schwache Geschlecht in der Regel allenfalls dazu herhalten, sich von fiesen Schurken entführen zu lassen.

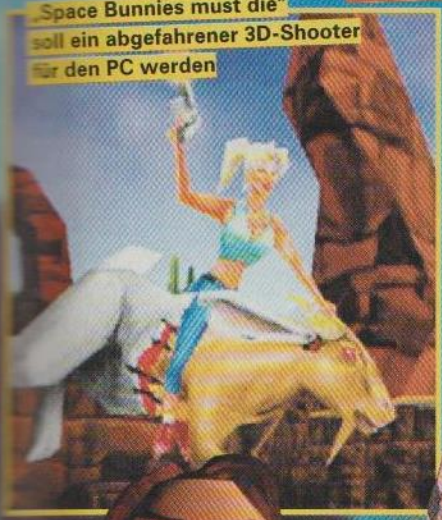
Laras Vorfahren

Dies änderte sich schlagartig, als im Jahre 1988 für die damals populären Heimcomputer C64 und Amiga ein Spiel aus deutschen Landen auf den Markt kam, das gleich in mehrfacher Hinsicht für Schlagzeilen sorgte. In „The Great Giana Sisters" durfte der Spieler zur Abwechslung mal nicht mit einem wackeren Mannsbild, sondern mit einem toughen Girlie ein aufregendes Action-Abenteuer bestehen. Man könnte die gute Giana sogar durchaus als die Oma von Lara Croft bezeichnen. Leider wies das eigentliche Gameplay frappierende Ähnlichkeiten zu Nintendos „Super Mario Bros." auf, weshalb das Spiel nicht sehr lange verkauft wurde. Unter Kennern erreichte es aber dennoch Kultstatus. Heute ebenfalls bereits ein Klassiker ist die legendäre „Street Fighter"-Serie von Nintendo, die nicht zuletzt dafür verantwortlich war, daß der SNES-Konsole Anfang der Neunziger in Europa der große Durchbruch gelang. Die sonst so traditionsbewußten Japaner gaben sich bei diesem Prügler erstaunlich modern und ließen zum ersten Mal auch Frauen ihre Auseinandersetzungen per Faustschlag austragen. Der Beat'emUp-Reihe folgte übrigens ein miserabler Kinofilm mit Jean Claude van Damme.

Powerfrauen

„Final Fantasy VII": Frauenpower made in Japan

In der „Street Fighter"-Serie durften auch die Mädels fleißig austeilen



„Space Bunnies must die" soll ein abgefahrener 3D-Shooter für den PC werden

Mara Jade aus dem Spiel „Jedi Knight: Mysteries of the Syth"

Nikki, aus „Pandemonium" im knappen Outfit

„Tomb Raider" und die Folgen

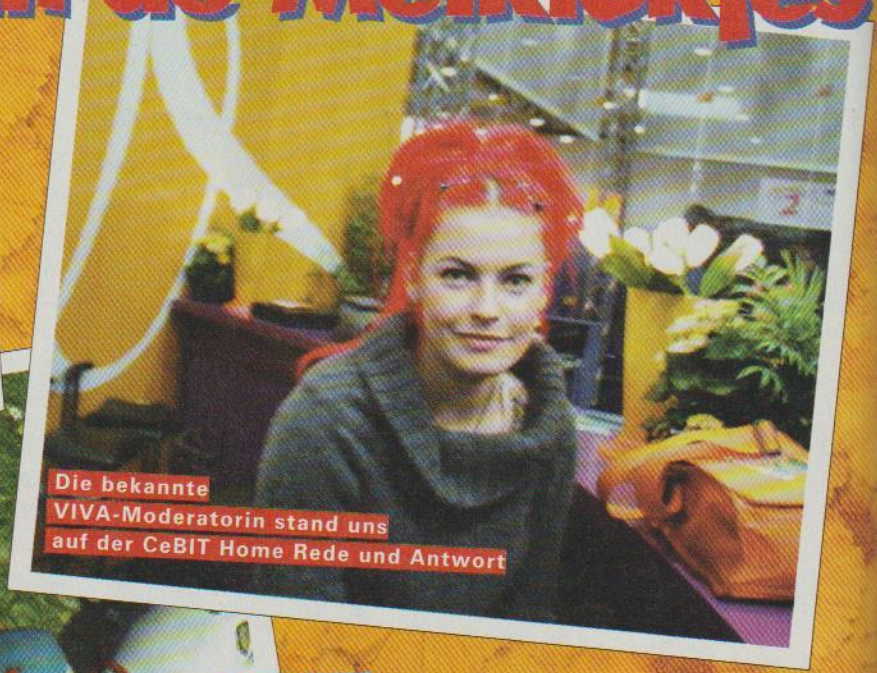
Als das britische Entwicklerteam Core Design dann im Jahr 1995 ankündigte, daß in seinem neuesten Programm eine Art weiblicher Indiana Jones die Hauptrolle übernehmen würde, war die Skepsis unter Spielern zunächst recht groß. Doch „Tomb Raider" schlug ein wie eine Bombe und Lara Croft erreichte praktisch über Nacht einen Bekanntheitsstatus, wie es zuvor noch nicht einmal Mario gelungen war. Sie ging mit der Band U2 auf Tournee, zierte die Cover sämtlicher Lifestyle- und Nachrichtenmagazine und drehte schließlich sogar mit der deutschen Punkband „Die Ärzte" einen Video-Clip. Auf einmal waren Frauen in Computerspielen „hip" – die Kriegerin Roter Lotus in „Deathtrap Dungeon", die Agentinnen Mace und Alana in „Fighting Force" oder die süße Zauberin Nikki in „Pandemonium" sind nur einige Beispiele für den Frauen-Boom, den Lara ausgelöst hat.

Die Zukunft

Eines steht schon jetzt fest: Auch in Zukunft wird die Gleichberechtigung weiter Einzug in unser aller liebstes Hobby halten. Kein Hersteller, der nicht zumindest ein Spiel mit einer vollbusigen Akteurin in der Entwicklung hat. Zu den vielversprechendsten Newcomerinnen zählt dabei die sexy Amazone Rynn aus Psygnosis' „Drakan – Order of the Flame". Aber auch die Hauptdarstellerinnen in Titeln wie „Blade" oder „Space Bunnies must die" geizen nicht mir ihren Reizen und werden Euch sicherlich noch viel Freude bereiten. Eine Frage bleibt zum Schluß jedoch offen: Macht die geballte weibliche Dominanz die Spiele auch für Mädchen interessanter, weil sie sich besser mit den Charakteren auf dem Bildschirm identifizieren können? Oder finden Mädchen Videogames schlicht und ergreifend fade und langweilig, egal wie der Held aussieht? Schreibt uns doch einfach, wie Ihr darüber denkt. *Ralf C. Adam*

INTERVIEW mit Enie van de Meiklokjes

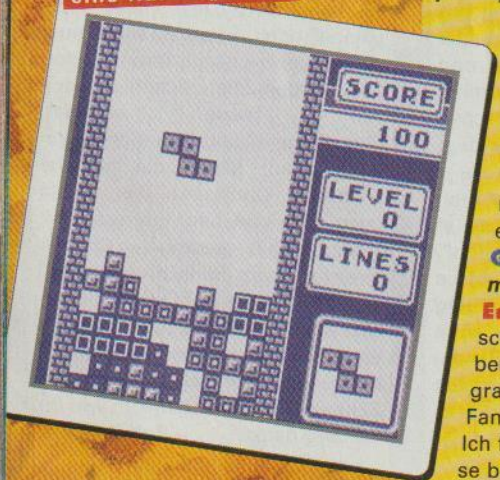
Enie in Aktion: Das männliche Publikum liegt ihr wie immer zu Füßen



Die bekannte VIVA-Moderatorin stand uns auf der CeBIT Home Rede und Antwort

Die Grafiken und die Musik von „Heart of Darkness" haben Enie besonders beeindruckt

Am liebsten spielt Enie zwischendurch mal eine Runde „Tetris"



Welche Spiele mag eigentlich Enie van de Meiklokjes? Während der CeBIT Home 98 in Hannover trafen wir die nette VIVA-Moderatorin zu einem Exklusiv-Interview.

Games and More: *Hallo Enie. Was macht eine VIVA-Moderatorin hier auf der CeBit Home? Bist Du etwa auch eine begeisterte Video- und Computerspielerin?*

Enie: Nicht unbedingt. Ich bin von einem Spiele-Hersteller engagiert worden, die neuesten Produkte auf dieser Messe zu präsentieren. Es ist zwar das erste Mal, daß ich sowas mache, aber bislang klappt es wirklich gut.

Games and More: *Und, macht's Dir Spaß?*

Enie: Klar. Es ist zwar ganz schön stressig, aber wir haben ein tolles Show-Programm, mit Bands wie „2 4 Family" oder „Just Friends". Ich fühle mich fast wie zu Hause bei VIVA. Und die Leute hier am Stand sind alle unheimlich nett.

Games and More: *Spielst Du auch privat gerne mal?*

Enie: Ja, allerdings vor allem Brettspiele. So Sachen wie „Das magische Labyrinth" oder „Mensch ärgere Dich nicht" – am besten zusammen mit einer Gruppe von fünf, sechs Freunden. Außerdem habe ich eine Menge alter Spiele, die noch aus den Dreißigern stammen, zum Beispiel „Reise um die Welt". An so etwas kann sich bestimmt heute kein Mensch mehr erinnern, aber die Spiele sind wirklich toll.

Games and More: *Und wie steht's mit Videospielen?*

Enie: Na ja, ich habe einen Game Boy mit Tetris zu Hause, aber leider komme ich aus Zeitmangel nicht allzu häufig zum Daddeln. Höchstens bei VIVA mal zwischendurch in den Drehpausen. Eine Sony PlayStation oder sowas besitze ich nicht, obwohl ich auf dieser Messe das eine oder andere Spiel gesehen habe, das mich schon mal reizen würde.

Games and More: *Und zwar?*

Enie: Das „Heart of Darkness" fand ich zum Beispiel super. Die Grafiken und die Orchester-Musik haben mich echt beeindruckt. Dann habe ich mich in den Show-Pausen ein wenig an diesem Snowboard-Spiel „Rushdown" auf der PlayStation versucht, das ist aber sauschwer für jemanden, der wie ich nicht soviel Übung damit hat. Außerdem würde ich gerne mal die „Ottifanten" ausprobieren – aber das ist ja wieder ein Game-Boy-Titel. Ansonsten konnte ich mir noch nicht allzuviel anschauen, ich hoffe aber, daß ich das noch nachholen kann.

Games and More: *Die Ärzte haben ein Video mit Lara Croft gemacht, die Prinzen singen für die Missions-CD von „1602" – glaubst Du, daß es in Zukunft noch häufiger eine Zusammenarbeit zwischen Spiele-Herstellern und Pop-Bands geben wird?*

Enie: Möglich, aber um das wirklich beurteilen zu können, bin ich mit der Materie dann ehrlich gesagt doch nicht vertraut genug. Ich könnte mir es aber gut vorstellen.

Games and More: *Liebe Enie, wir danken Dir recht herzlich für dieses Gespräch.*

Ralf C. Adam

V-RALLY
CHAMPIONSHIP EDITION
PlayStation
PAL
EXCLUSIVE PLATINUM FEATURES:
• New Toyota Corolla WRC 98
• DUAL SHOCK™ compatible
INFOGRAMES
PlayStation™
PLATINUM
Nur DM 49,95*
STAUBIGE PISTEN, HARTE GEGNER, RALLY BIS ZUM VERLUST DER BODENHAFTUNG.
+ 2 NEUE FEATURES:
NEU
Der neue Rallywagen Toyota WRC 1998
NEU
Dual Shock Controller Unterstützung
BESTE WERTUNGEN FÜR V-RALLY:
PlayTip PlayStation
8/97 Note 1,8
NEXT TOPSPIEL 90 %
7/97 90%
7/97 Gold Game
GAMES Classic
7/97 86%
MANIAC
7/97 86%
PLATINUM
* Unverbindliche Preisempfehlung
JETZT BEI:
EINE WELT VOLLER IDEEN
GALERIA KAUFHOF + Horten
UND NATÜRLICH ÜBERALL WO ES VIDEOSPIELE GIBT!
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
www.infogrames.de

WIE FUNKTIONIERT EIGENTLICH...

Jeder hat schon mal eines in der Hand gehabt. Es gibt sie für den PC und bei jeder Konsole ist mindestens eines dabei. Richtig, ein Joypad. Aber wißt Ihr, wie so ein Ding funktioniert?

EINSCHUB-SCHACHT

Ein Loch im Pad? Das ist eine Besonderheit des Nintendo-64-Systems und wird in Zukunft auch beim Sega-Dreamcast-Joypad genutzt. In einen Schacht, der sich im Joypad befindet, könnt Ihr besondere Zusätze einstecken. Bei Nintendo ist dies beispielsweise ein Speichermodul, auf dem Ihr Spielstände sichern könnt, oder das sogenannte Rumble-Pack, in dem sich ein kleiner Motor befindet, der Erschütterungen simuliert. Auch beim Dreamcast wird dies ein spezielles Speichermodul sein.

HALTEGRIFFE

Die meisten Joypads sind so geformt, daß Ihr sie bequem mit zwei Händen halten könnt. Dazu gibt es bei fast allen Joypads, egal für welches System, zwei oder sogar drei (wie bei Nintendo) Griffe, die wie kleine Hörner aus dem Gehäuse ragen und zudem handgerecht geformt sind.

STEUER-KREUZ

Jedes Joypad hat ein sogenanntes Steuerkreuz, mit dem Ihr im Spiel Figuren bewegt oder Menüpunkte auswählt. Die meisten Steuerkreuze funktionieren nach dem digitalen Prinzip. Hier wird im Grunde nur überprüft, ob ein Schalter an oder aus ist. „Aus" bedeutet natürlich, daß Ihr das Steuerkreuz nicht in diese Richtung drückt. „An" wird gemeldet, wenn die Taste gedrückt ist. Ist dies der Fall, reagiert das Programm entsprechend und bewegt z.B. die Spielfigur in die passende Richtung. Mit den meisten Steuerkreuzen lassen sich insgesamt acht Richtungen wählen: nach oben, nach rechts oben, nach rechts, nach rechts unten, nach unten, nach links unten, nach links und nach links oben. Das Problem dabei: Bewegungsmöglichkeiten dazwischen gibt es nicht. Außerdem hat das digitale An/Aus-Prinzip den Nachteil, daß es im Gegensatz zur analogen Variante (siehe auf der nächsten Seite) keine echte Beschleunigung gibt. Heute unterstützen immer mehr Spiele die Analogfunktion und verzichten immer häufiger auf die ungenauere Digital-Steuerung.

Am Joypad hängt ein Kabel, das mit dem passenden Anschluß des Computers oder der Konsole verbunden werden muß. Achtet bitte darauf, daß das Kabel auch lang genug ist und Ihr nicht etwa einen halben Meter vor dem Monitor sitzen müßt. Dummerweise paßt nicht jedes Joypad an jede Maschine – immerhin wollen die verschiedenen Hersteller natürlich, daß Ihr das jeweilige Originalpad benutzt. Jeder Hersteller hat ein eigenes Anschlußprinzip und einen anderen Stecker. Wem das Kabel im Wege ist, der kann sich im Zubehörhandel auch Joypads kaufen, die ohne Kabel auskommen. Hier werden die Befehle meist per Infrarotwellen übertragen. Dazu wird ein entsprechender Empfänger an der Konsole

...EIN JOYPAD?

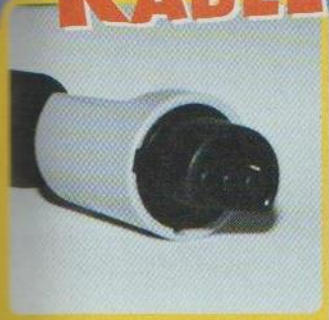
FUNKTIONS-KNÖPFE

Mit diesen Knöpfen löst Ihr im Spiel eine gewünschte Aktion aus. Ihr führt Bewegungen aus, legt einen Gang ein oder schaut in eine bestimmte Richtung. Je nach Joypad gibt es mehr oder weniger Knöpfe, die zudem nicht unbedingt alle vom Programm unterstützt werden. Das Nintendo-64-Pad hat beispielsweise 10 Knöpfe, das Dual-Shock-Pad für die PlayStation hat satte 13 Knöpfe, das Microsoftpad „Sidewinder" für den PC kommt immerhin auf 11 Knöpfe. Fast allen modernen Joypads gemeinsam ist, daß diese an der Vorderseite speziell geformte große Tasten haben, mit denen, je nach Programm, besondere Spielfunktionen ausgelöst werden können. Besonders „Knopf"-lastig sind Prügelspiele, bei denen fast alle Tasten belegt sind. Besonders bequem: Viele Spiele bieten besondere Optionen, mit denen Ihr die Funktionen individuell auf Eure Wunschknöpfe legen könnt.

ANALOGSTICK

Da – wie wir auf der ersten Seite bereits gelesen haben – moderne Spiele immer weniger auf die digitale Steuerung ansprechen, verfügen Joypads wie das des Nintendo 64 oder das der PlayStation über einen oder mehrere spezielle kleine Analogjoysticks. Hier wird nicht einfach vom Programm abgefragt, ob es einen An/Aus-Zustand gibt, sondern es wird gezielt die Stellung des Steuerknüppels überprüft. Das hat bei vielen Spielen einen echten Vorteil. Bei „Super Mario 64" ist dies besonders gut zu erkennen. Drückt Ihr den Analogstick nur ganz sachte in eine Richtung, geht Mario. Drückt Ihr stärker, fängt Mario an zu laufen und wird immer schneller, je weiter Ihr den Joystick in die Richtung haltet. Da der analoge Joystick zudem empfindlicher reagiert und nicht auf acht Richtungen beschränkt ist, könnt Ihr die Spielfiguren, Rennautos oder Flugzeuge natürlich viel präziser bewegen – was das Spielvergnügen deutlich erhöht.

KABEL

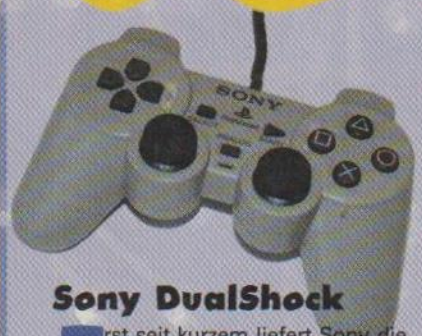


oder dem Computer angebracht, der die Signale des Joypads auffängt. Der Haken an der Sache: Viele Infrarotpads benötigen extra Strom (Batterien). Außerdem ist die Steuerung oft sehr ungenau, wenn die Übertragung der Wellen nicht einwandfrei ist – etwa durch ein Hindernis oder einen verschmutzen Empfänger. Deshalb fahrt Ihr bei den meisten Spielen mit einem klassischen Kabelpad am besten.

INFO

In der Regel liegt jeder Spielekonsole ein Joypad bei. Wenn Ihr damit Probleme habt – es ist zu schwer, es liegt nicht gut in der Hand, die Knöpfe sind zu klein, etc. – dann gibt es im Zubehör-Handel eine ganze Menge Joypads von Fremdherstellern für die unterschiedlichsten Konsolen und Computer. Bevor Ihr Euch vorschnell für ein besonders schrilles Exemplar entscheidet, solltet Ihr mit dem Wunsch-Pad probespielen – am besten mit Eurem Lieblingsspiel – hier wird schnell deutlich, ob Euch das neue Pad zusagt. In den meisten Kaufhäusern oder Fachgeschäften solltet Ihr dies dürfen. Wenn Euch der Verkäufer das Pad nicht testen lassen will, geht zu einem anderem, der es erlaubt – oder vereinbart mit dem Händler, daß Ihr das Pad umtauschen könnt, wenn es nicht so gut ist, wie Ihr erhofft habt (Quittung und Originalkarton unbedingt aufbewahren!). Erst wenn Ihr ein paar Minuten mit dem neuen Pad gespielt habt, merkt Ihr, ob es wirklich so toll ist. Also nehmt Euch Zeit für Euren Kauf! Habt Ihr die falsche Wahl getroffen, kann dies nämlich unter Umständen zu Verletzungen und Schmerzen führen.

JOYPADS im



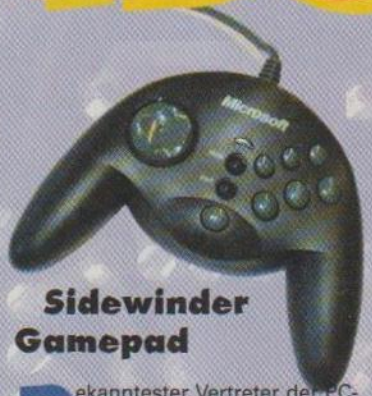
Sony DualShock

Erst seit kurzem liefert Sony die PlayStation zusammen mit dem DualShock-Joypad aus. Im Vergleich zum älteren Original-Zubehörkollegen kann das DualShock eine ganze Menge mehr. Das besondere Merkmal sind die beiden Daumensticks, die oben aus dem Pad ragen. Bei diesen beiden Knubbeln handelt es sich um Analog-Sticks, die vor allem von neueren Spielen (wie z.B. „Gran Turismo") unterstützt werden. Wer mit dem Stick nicht klarkommt, kann diesen auch ausschalten. Dazu befindet sich ein Knopf auf der Pad-Oberseite. Apropos Knopf: Neben den herkömmlichen Buttons und dem „Analog"-Schalter befinden sich zwei weitere Knöpfe im DualShock – dies sind die Analogsticks selbst, die sich herunterdrücken lassen! Eine zusätzliche Änderung fällt erst auf, wenn Ihr das Pad in der Hand haltet: Das DualShock ist schwerer als das alte Originalpad. Der Grund liegt im Verborgenen – im Joypad befinden sich zwei kleine Rüttelmotoren, die – wenn das Spiel dieses Feature unterstützt – in besonderen Situationen vibrieren. So „spürt" Ihr z.B. bei „Tekken 3" einen Treffer! Besonders umweltfreundlich: Das Rüttelequipment im DualShock kommt ohne Batterien aus und wird von der Konsole mit Strom versorgt. Alles in allem macht das Originalpad einen soliden Eindruck: Die Verarbeitung ist erstklassig, die Druckpunkte für die Knöpfe knackig und das Kabel ausreichend lang, um Euch genügend Freiraum zu lassen.

Nintendo N64-Pad

Drei spezielle Features des N64-Pads dienten als Vorlage für die Steuergeräte der Konkurrenz: Zum einen ist da der Analogstick, der von allen N64-Spielen unterstützt wird. Der Vorteil der analogen Steuervariante ist klar: Figuren und Fahrzeuge lassen sich viel genauer lenken als mit der digitalen

Steuerung. Ein weiteres Novum des N64-Pads ist der Einschubschacht, der sich direkt vorne unter der Kabelführung befindet. Ursprünglich nur dazu gedacht, Speicherkarten aufzunehmen, dient heute der Schacht auch für zusätzliche Erweiterungen wie z.B. das RumblePack. Der Nachteil des zusätzlichen Rüttel-Moduls: Es benötigt im Gegensatz zu dem Feature des Sony-Kollegen Batterien und erhöht das Gewicht des Pads ganz ordentlich. Zu guter Letzt: Der „Z"-Knopf, ein Trigger-Button, der sich unten im mittleren Griff des N64 befindet, ist ebenfalls ziemlich ungewöhnlich, aber so gut plaziert, daß viele Spiele diesen Button unterstützen. Da der Konsole nur ein Pad beiliegt, verkauft Nintendo dieses auch separat – und in verschiedenen Farben. Das N64-Pad ist griffig und liegt sicher in der Hand. Leider ist der Analog-Stick ein wenig zierlich geraten und bricht bei heftigem Gebrauch gelegentlich mal ab. Eine etwas stabileres Verarbeitung wäre nicht schlecht gewesen.



Sidewinder Gamepad

Bekanntester Vertreter der PC-Pads ist das „Sidewinder". In dem UFO-artigen Gehäuse sind elf Knöpfe und ein digitales Steuerkreuz untergebracht. Da die Funktionen von PC-Spielen in den seltensten Fällen auf einige Standardknöpfe ausgelegt sind, könnt Ihr mit der beiliegenden Software die Spiele individuell auf das Joypad abstimmen. So lassen sich alle Funktionen den Buttons zuweisen. Das ist einerseits natürlich sehr praktisch, andererseits müßt Ihr aber auch jedesmal, wenn Ihr ein neues Programm spielen wollt, das entsprechende Profil erstellen. Glücklicherweise nehmen viele moderne Programme Euch diese Arbeit ab, da die Spiele das Sidewinder-Pad von Haus aus unterstützen. Eine Besonderheit des „Sidewinder": Vorne (unter dem Kabelausgang) verbirgt sich eine Kunststoff-Klappe. Dahinter ist ein weiterer Joystick-Port, an den Ihr zusätzliche Pads oder Joysticks anschließen dürft. Das Sidewinder gehört – zumindest ergonomisch – zur Referenz der PC-Pads. Es liegt exzellent in der Hand, alle Knöpfe sind leicht und sicher zu erreichen. Die Buttons reagieren sofort, der Druckpunkt gibt die Rückmeldung an den Benutzer. Nur über mangelnde Funktionen ließe sich klagen: Analogstick und Schubkontrolle werden sicherlich von dem einen oder anderen Spieler vermißt. Sonst gibt's an der Verarbeitung nichts zu mäkeln.

PC PowerPad Pro

Das „PC PowerPad Pro" schließt die Lücke zwischen digitaler und analoger Steuerung für PC-Programme. Neben einem digitalen Steuerkreuz befindet sich, ähnlich wie beim Nintendo-Joypad, ein kleiner Analogstick auf dem Pad. PC-spezifisch läßt sich der Stick mit zwei kleinen Reglern kalibrieren. Neben den

„klassischen" sechs Feuerknöpfen bietet das Power Pad noch einige weitere Regler und Buttons. Am vorderen Ende sind zwei längliche Taster angebracht, unter dem linken Griff befindet sich ein zusätzlicher Feuerknopf. Abgerundet wird die Funktionsvielfalt durch einen Schieberegler am oberen Ende des rechten Griffes. Dieser dient bei Simulationen beispielweise dazu, Gas zu geben und den Schub wieder zu verringern. Damit die müden Finger mal ausruhen können, läßt sich per Schieberegler auf Autofeuer umschalten. Was das Power Pad Pro an Funktionalität aufbietet, läßt es in Sachen Handlichkeit vermissen: Die Griffe sind nicht ganz so ergonomisch geformt, wie es sich Spielerhände wünschen würden. Zu eckig die Übergänge, zu kurz die Griffe – so der erste Eindruck bei unseren Testspielern. Sonst macht das Power Pad Pro eine gute Figur: Solide Druckpunkte und jede Menge Zusatzgimmicks machen aus diesem Pad eine gerade noch interessante Alternative zum Sidewinder, allein schon wegen des Preises, der durch einige Abstriche erkauft wird.

DUAL SHOCK
Hersteller: Sony
System: PlayStation
Preis: ca. 59 DM

Besonderheiten: Analogsteuerung, Rüttelmotoren eingebaut.

Positiv: Liegt gut in der Hand, Analogsticks sind abrutschfest, keine Batterien nötig.

Negativ: Relativ schwer, nur für Rechtshänder optimal.

N64-PAD
Hersteller: Nintendo
System: N64
Preis: ca. 59 DM

Besonderheiten: Analogstick, Einschubschacht für Zusätze.

Positiv: Präzise Analogsteuerung, ohne Zusatz leicht, erweiterbar.

Negativ: Nicht für Linkshänder, mit Erweiterungen sehr schwer, Analogstick bruchgefährdet.

SIDEWINDER GAMEPAD
Hersteller: Microsoft
System: PC
Preis: ca. 90 DM

Besonderheiten: Weiterer Joystick-Port am Pad, programmierbar.

Positiv: Leicht, ergonomisch gut geformt.

Negativ: Nur digitales Steuerkreuz, nicht für Linkshänder.

PC POWERPAD PRO
Hersteller: Interact
System: PC
Preis: ca. 60 DM

Besonderheiten: Sowohl digitale als auch analoge Steuerung, umschaltbar.

Positiv: Jede Menge Funktionen, Analogstick, Autofeuer.

Negativ: Unhandlich, nur für Rechtshänder.

VERGLEICH

Barracuda

Sehr ungewöhnlich im Design ist das programmierbare PlayStation-Joypad mit dem bissigen Namen „Barracuda". Die bei dem „normalen" PlayStation-Pad an der Frontseite angebrachten Taster befinden sich beim Barracuda an der Unterseite des Pads: Genau dort, wo Zeige- und Mittelfinger sind, wenn man das Pad in die Hand nimmt. Auf der Oberseite befinden sich die vier Druckknöpfe für die Spielfunktionen, der „Start" und „Select"-Knopf sowie zwei Analogsticks, deren Form deutlich an den Stick des N64-Pads erinnert. Anstelle zweier dicker Kunststoffknubbel thronen die Griffmulden auf filigranen Stelzen, deren unteres Ende aus bruchsicherem Metall ist. Neben dem Design und der ungewohnten Lage der Buttons gibt es beim Barracuda ein besonderes Feature: Das Pad läßt sich nämlich programmieren. Dies ist sinnvoll bei Spielen, in denen Ihr eine ganze Reihe von Tastenkombinationen hintereinander drücken müßt, um beispielsweise einen „Special-Move" auszulösen – wie bei Prügelspielen. Mit der Programmierung lassen sich einzelne Tasten mit bis zu 40 Befehlen füttern. So überrascht Ihr sogar den versiertesten Gegner mit gezielten Attacken. Schade nur, daß das Barracuda relativ schwer ist und ohne „Vibration" auskommen muß – dafür gibt es das „Barracuda 2". Außerdem zeigt das Barracuda echte Schwächen bei der Digital-Steuerung: Das Steuerkreuz ist zu wackelig, und präzise Kommandos sind eine Frage der Feinfühligkeit.

Analogue Controller Dual Jolt

Im Kielwasser des Originalpads für die PlayStation präsentieren einige Hersteller fast getreue Nachbauten des DualShocks. So läßt sich das Joytech-Pad „Dual Jolt" nur durch sehr genaues Hinsehen vom DualShock unterscheiden. Die Griffe sind ein wenig

länger, die vorderen, unteren Taster sind ein bißchen kleiner. Ansonsten sieht das „Dual Jolt" fast genauso aus wie Sonys Pendant, und in punkto Funktion könnten die beiden Pads Zwillinge sein. So bietet das Dual Jolt zwei analoge Sticks, die vier Funktionstasten, die beiden Fronttaster und das digitale Steuerkreuz. Bei entsprechenden Spielen vibriert das Pad – ganz wie das Original. Zusätzlich spendierte der Hersteller dem Dual Jolt einen Turbo-Schalter, der allerdings ziemlich versteckt an der Unterseite verborgen ist. Wem das Design in Original-Mausgrau nicht gefällt, der kauft sich das Pad in schwarz, weiß oder rot. Bei näherer Betrachtung und im Betrieb zeigt das Dual Jolt jedoch einige kleine Schwächen. Vor allem das digitale Steuerkreuz ist schwammig und verrät eine eher minderwertige Mechanik im Inneren. Insgesamt macht das Kunststoffgehäuse des Pads einen etwas billigen Eindruck. Da es für das gleiche Geld schon das „echte" DualShock gibt, ist der Griff zum DualJolt eher eine Frage des persönlichen Geschmacks. Aber bis auf das digitale Steuerkreuz hält sich das Pad sehr gut.

PSX Infrarot Set

Wem der Kabelsalat an Computer oder Konsole zuviel wird, greift immer wieder gerne auf kabellose Joypad-Systeme zurück. Im Regelfall werden die notwendigen Daten dann – wie bei einer Fernbedienung für einen Fernseher – per Infrarotsignal übertragen. Ein großer Nachteil dieser Methode: Das Pad benötigt zusätzlich Batterien, was sich nicht nur im Gewicht, sondern auch in der Umweltbelastung negativ niederschlägt. Beim „PSX Infrarot Set" liegt nicht ein, sondern gleich zwei Joypads in der Schachtel. Der Empfänger wird an beide Ports der PlayStation angebracht – einem heftigen Duell steht nun nichts mehr im Wege. Das Infrarotsignal überbrückt eine Entfernung von bis zu zehn Metern. Die beiden Pads entsprechen von den Funktionen – bis auf einige Veränderungen – dem klassischen Digitalpad der PlayStation. Vier Fronttaster, vier Funktionsknöpfe, „Start" und „Select", sowie ein Steuerkreuz bilden das Kernstück des „Infrarot Set"-Pads. Zusätzlich gibt es eine Slow-Motion und eine Turbo-Taste, sowie einen Schalter, mit dem Ihr einstellt, welcher Spieler welches Pad benutzt. Auf Analog-Steuerung und Rütteleffekte müßt Ihr allerdings verzichten. So lobenswert das Infrarot-Prinzip auch ist, die Pads machen einen ziemlich billigen Eindruck: Das Steuerkreuz ist sehr schwammig, das Infrarotauge am Pad knirscht bedenklich, wenn Ihr es berührt, der Kunststoff erinnert entfernt an alte Joghurtbecher!

Controller-Plus 64

Wer eine echte Alternative zum N64-Originalpad sucht, wird bei Joytechs „Controller-Plus 64" fündig. Immerhin gibt es das formschöne Pad in sechs satten Farben und neben den „normalen" Funktionsknöpfen bietet der „Controller-Plus" noch einige weitere Features, die dem offiziellen

Pad fehlen. Da wäre die Turbo- und die Slow-Motion-Funktion, wobei erstere durch eine Leuchtdiode kenntlich gemacht wird. Ungewöhnlich ist vor allem das Design des Pads: Der mittlere Griff ist ein wenig länger und gebogen – wie ein Pistolenknauf. Dadurch liegt das Pad sicher in der Hand. Der Analogstick befindet sich an zentraler Stelle und wird durch einen Metallstift mit der Mechanik verbunden. Die beiden Seitengriffe wurden reduziert und sind nur noch rudimentär vorhanden – das ist zu Beginn ziemlich ungewohnt, aber für kleinere Hände durchaus praktisch. Zu erwähnen ist auch noch der sehr günstige Preis von knapp 50 DM, womit das „Controller-Plus" preiswerter zu haben ist als das Originalzubehör. Größtes Manko – das Digitalkreuz, das zwar mit ordentlichen Druckpunkten aufwartet, aber einen wackeligen und nicht sonderlich stabilen Eindruck hinter läßt.

BARRACUDA

Hersteller Interact
System PlayStation
Preis ca. 60 DM

Besonderheiten:
Zwei Analogsticks, programmierbar.

Positiv:
Digitale und analoge Steuerung, praktische Programmierfunktion, Autofeuer.

Negativ:
Ziemlich schwer, für Kinderhände zu groß, keine Rüttelmotoren.

DUAL JOLT

Hersteller JoyTech
System Playstation
Preis ca. 60 DM

Besonderheiten:
Analogsticks, Vibration, Turboschalter.

Positiv:
Digitale und analoge Steuerung.

Negativ:
Digitale Steuerung zu schlecht und unpräzise, zu teuer.

PSX INFRAROT SET

Hersteller Jöllenbeck
System PlayStation
Preis ca. 80 DM

Besonderheiten:
Infrarotpad, 2 Pads in der Schachtel.

Positiv:
Kabellos, 10 Meter Reichweite, 2 Pads.

Negativ:
Batteriebetrieben, keine Analog-Steuerung, keine Vibration.

CONTROLLER-PLUS 64

Hersteller JoyTech
System Nintendo 64
Preis ca. 50 DM

Besonderheiten:
Turbo- und Slowmotion-Funktion.

Positiv:
Erhältlich in sechs tollen Farben, formschöner Mittelgriff.

Negativ:
Schwammiges Digitalkreuz.

VERGLEICH

DualShock	N64-Pad	N64-Pad & RumblePack	Sidewinder	PC PowerPad Pro	Barracuda	Dual Jolt	PSX Infrarot Set	Controller Plus 64	Controller Plus 64 & RumblePack
HERSTELLER									
Sony	Nintendo	Nintendo	Microsoft	Interact	Interact	Joytech	Interact	Joytech	Joytech
SYSTEM									
PlayStation	N64	N64	PC	PC	PlayStation	PlayStation	PlayStation	N64	N64
ANZAHL DER KNÖPFE									
13	10	10	11	9, 3xSchalter, 1xSchubregler	13, 3xSchalter	14	13,1xSchalter	12	12
ANALOGSTICK									
2X	1X	1X	–	1X	2X	2X	–	1X	1X
EINSCHUBSCHÄCHTE									
–	1x	1x	–	–	–	–	–	1x	1x
KABELLÄNGE									
2,0 Meter	1,90 Meter	1,90 Meter	2,0 Meter	2,30 Meter	2,25 Meter	2,30 Meter	– (10 Meter)	1,90 Meter	1,90 Meter
GEWICHT									
200g	190g	240g	190g	190g	220g	200g	110g	190g	240g
VIBRATION									
ja	nein	ja	nein	nein	nein	ja	nein	nein	ja
BATTERIEBETRIEB									
nein	nein	ja	nein	nein	nein	nein	ja	nein	ja
FÜR LINKSHÄNDER GEEIGNET									
wenig	wenig	wenig	wenig	wenig	wenig	wenig	wenig	wenig	wenig
SPEZIELLES									
–	–	RumblePack separat erhältlich	2. Joypad-Port durchgeschleift	Kalibrierungsregler für Analogstick	–	–	kabellos, zweites Pad im Lieferumfang enthalten	–	RumblePack separat erhältlich
BEWERTUNG: KABEL									
90	90	90	90	100	100	100	100	90	90
BEWERTUNG: GEWICHT									
70	70	30	70	70	50	70	100	70	30
BEWERTUNG: FALLTEST									
ohne Fehler bestanden	ohne Fehler bestanden	ohne Fehler bestanden	ohne Fehler bestanden	ohne Fehler bestanden	ohne Fehler bestanden	ohne Fehler bestanden	ohne Fehler bestanden	ohne Fehler bestanden	ohne Fehler bestanden
BEWERTUNG: ERGONOMIE									
84	79	76	81	49	57	81	71	47	45
BEWERTUNG: UMWELTFAKTOR									
–	–	-50	–	–	–	–	-50	–	-50
SPIELNOTE									
1,2	2,0	1,8	1,8	3,4	2,8	1,4	2,8	3,4	3,2
GESAMTWERTUNG									
286,67	**169,50**	**136,66**	**189,44**	**93,82**	**109,64**	**250,71**	**114,64**	**90,29**	**67,18**

INFO

So testet GAMES AND MORE

Technische Details sind zwar schön und nett, aber in der Praxis zählen meistens andere Kriterien: So fühlen wir der in GAMES AND MORE getesten Hardware nicht nur technisch auf den Zahn, sondern erproben die Geräte mit praxisnahen Methoden, die auch bei Euch zu Hause auftauchen.

Kabellänge
Nichts ist schlimmer als ein Joypad, dessen Kabel so kurz ist, daß Ihr einen halben Meter vor dem Bildschirm sitzen müßt.

Die Punktetabelle
0,25 bis 0,5 Meter: 30 (von 100)
0,51 bis 0,75 Meter: 40
0,76 bis 1,00 Meter: 50
1,00 bis 1,25 Meter: 60
1,26 bis 1,50 Meter: 70
1,51 bis 1,75 Meter: 80
1,76 bis 2,0 Meter: 90
Über 2,01: 100

Gewicht
Je schwerer ein Joypad, desto schneller ermüden die Hände, und um so schneller müssen wir eine Pause einlegen. Einige Zusatzgeräte erhöhen natürlich das Gewicht - beispielsweise beim N64-Pad. Hier haben wir deshalb das Pad einmal ohne und einmal mit dem passenden Zusatz gewogen. Die Gewichte beziehen sich natürlich auf das Pad (ohne Kabel).

Die Punktetabelle
0 bis 150 Gramm: 100 (von 100)
151 bis 175 Gramm: 80
176 bis 200 Gramm: 70
201 bis 225 Gramm: 50
226 bis 250 Gramm: 30
251 bis 275 Gramm: 10
Über 276 Gramm: 0

Falltest
Wer kennt das nicht: Wer zum zwanzigsten Mal am Obermotz hängenbleibt, partout nicht an dem Gegner vorbeikommt oder beim Rennen immer nur der letzte ist, wird irgendwann einmal gefrustet das Joypad entweder gegen die Wand oder auf den Boden werfen. So abwegig ist diese Situation wohl nicht: Immerhin haben unsere Spieleprofis schon so manches Pad auf diese Weise vernichtet. Kurzum: Wir lassen jedes Pad – mit Absicht und mit Vorsatz – aus einer Höhe von einem Meter auf den Boden fallen. Und zwar exakt zehn Mal! Danach werden die Pads einer optischen Kontrolle unterzogen: Sind alle Knöpfe noch dran? Ist etwa ein Stück Plastik abgebrochen? Sind andere Zeichen einer äußeren Beschädigung zu sehen? Darauf folgt eine Funktionskontrolle: Funktionieren alle Knöpfe, Regler und Buttons noch?

Funktionskontrolle
Sowohl äußerlich als auch funktional keine Einschränkungen: 100 Punkte
Leichte äußere Beschädigungen (Dellen, Kratzer) ohne funktionale Einschränkungen: 60 Punkte
Schwere äußere Beschädigungen (Gehäuse offen) ohne Funktionseinschränkung: 30 Punkte
Funktionsschäden mit oder ohne äußere Beeinträchtigung des Pads: 0 Punkte

Batteriebetrieb
Schlicht und ergreifend: Benötigen Sie für spezielle Funktionen des Pads noch zusätzlichen Strom in Form von Batterien?

Umfeldfaktor
Batterien werden benötigt:
- 50 Punkte Abzug

Ergonomie
Wie gut liegt das Joypad in der Hand? Sind die Knöpfe gut plaziert? Kommt Ihr an alle Funktionen heran? Verkrampfen sich die Finger, wenn man zu lange spielt? Und was taugt das Pad wenn ein Linkshänder damit spielen will? Da es selbstverständlich viele verschiedene Hände gibt und mehrere Leute ein unterschiedliches „Griff"-Empfinden haben, testen wir die Pads auch mit fünf unterschiedlichen Personen. Danach bekommt das jeweilige Pad eine Punktewertung zwischen 100 (perfekt – liegt super in der Hand) und 0 (unbrauchbar). Aus den fünf Einzelwertungen wird dann der einfache Durchschnittswert errechnet.

Spielfieber
Jeweils fünf Testpersonen haben mit verschiedenen Spielen die Joypads ausprobiert. Danach haben die Testpersonen Schulnoten (von 1 – sehr gut – bis 6 – ungenügend) verteilt. Aus den so ermittelten Noten wird ein Durchschnitt errechnet. Dieser Wert gibt also den kompletten Eindruck wieder, den die Testperson beim Spielen hatte. Die so ermittelten Noten dienen der GAMES AND MORE als Teilungsfaktor für die in den anderen Disziplinen erreichten Punkte.

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP

! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Megazin für mehr Konsolenspaß!

DIE BESTEN HERSTELLE

Der heiße Draht zum Hersteller: Wer hat die beste Homepage?

Electronic Arts

Bei Electronic Arts versammeln sich viele der ganz Großen der Spielebranche: Bullfrog, Origin, Maxis, Square und natürlich auch EA Sports. Wenn Ihr Euch nicht davon abschrecken laßt, daß alle Seiten in englischer Sprache sind, dann wird Euch hier Internet vom Feinsten geboten: Animationen, kurze Videoclips, Sound – alles, was das Surfer-Herz begehrt. Schade, daß EA noch keine deutsche Homepage bietet!

Auf dem Screenshot seht Ihr es nicht, aber die EA-Seite bietet eine Menge für's Auge

Zum EA-Angebot gehören unter anderem auch die Seiten von Bullfrog...

...und natürlich die von EA Sports

Ubi Soft

Lobenswert: Ubi Soft hat seine Homepage vollständig in deutscher Sprache angelegt. Hier findet Ihr die aktuellsten News rund um Ubi-Titel wie „F1 Racing Simulation 2" oder „P.O.D.", die neuesten Patches, Tips, Tricks, sowie einen Chat-Bereich, wo ihr Euch mit anderen Spielwütigen austauschen könnt. Grafisch ist die Seite eher unscheinbar, schont aber die Telefonrechnung!

Die Seiten von Ubi Soft sind komplett in Deutsch gehalten, bieten aber wenig grafische Spielereien

Am schnellsten kommt ihr über das Menü zu den heißesten Neuigkeiten – aber nur, wenn der Browser JavaScript unterstützt

Sierra

Als einer der größten Hersteller hat Sierra eine eigene Seite für die deutschen Kunden. Sie bietet rund um Sierras große Produktpalette alle Informationen, die man sich nur wünschen kann. Selbst zu neuen Titeln wie „Half Life" sind ständig aktuelle News abrufbar, Patches und Demos braucht Ihr ebenfalls nicht lange zu suchen – sogar ein Online-Shop zum Bestellen ist im Angebot! Sierra verzichtet im wesentlichen auf grafische Spielereien und setzt statt dessen auf Information.

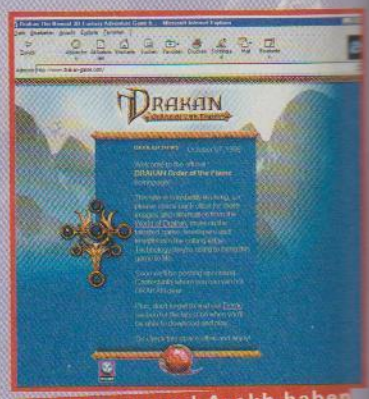
Auch die WWW-Seiten von Sierra sind in deutscher Sprache zu finden

Der Vorteil des Internet: Immer die neuesten Screenshots – hier von „Half-Life"

Psygnosis

Wenn Ihr mehr Infos über Rynn und Arokh braucht, dann schaut doch einfach mal bei der Homepage von Psygnosis vorbei. Neben Infos zu „Drakan" gibt es hier natürlich eine ganze Menge andere interessante Dinge, die das Spieler-Herz höher schlagen lassen: Neueste Screenshots, Demo-Versionen usw. Leider ist das Ganze bisher nur auf Englisch zu sehen.

Auf der Homepage von Psygnosis gibt es eine Menge Spiele-Infos, sowohl für die PC- als auch für die PSX-Spiele



Auch Rynn und Arokh haben inzwischen eine eigene Heimat im Internet

ELECTRONIC ARTS
Web-Adresse _ www.ea.com

Positiv: Hier ist was los! Technisch die absolute Spitzen-Seite! Alles dreht sich, alles bewegt sich - viel Grafik und Sound.

Negativ: Etwas Geduld und gute Englischkenntnisse solltet Ihr schon mitbringen. Ihr benötigt teilweise Shockwave.

SURF-SPASS: 90%

UBISOFT
Web-Adresse _ www.ubisoft.de

Positiv: Komplett in Deutsch. Wird ständig aktualisiert. Alle neuen Spiele online. Interessante Links zu anderen Seiten.

Negativ: Insgesamt ist die Seite recht unspektakulär. Besonders grafisch nicht gerade der große Reißer.

SURF-SPASS: 75%

SIERRA
Web-Adresse _ www.sierra.de

Positiv: Online-Shop, komplett in Deutsch. Viele aktuelle Demos und Patches. Auch Lernprogramme im Angebot.

Negativ: Auf den Seiten tut sich nicht viel. Kaum Bewegung, grafisch eher Mittelmaß. Auch die Aktualität ist Durchschnitt.

SURF-SPASS: 75%

PSYGNOSIS
Web-Adresse _ www.psygnosis.com

Positiv: Übersichtlich und mit erträglichen Ladezeiten. Die neuesten Screenshots zu „Drakan" und Co.

Negativ: Trotz deutscher Niederlassung sind die Seiten nur auf Englisch verfügbar. Optisch nicht so ganz der Bringer.

SURF-SPASS: 80%

R-SEITEN IM INTERNET

LucasArts

Schlicht und informativ: Das ist die Internet-Seite von LucasArts. Ohne unnötigen Schnickschnack findet Ihr hier (leider nur in englischer Sprache) die wichtigsten News rund um Indy, Luke und Manny. Natürlich gibt es auch Links zu anderen Homepages, unter anderem zu der offiziellen „Star Wars"-Seite. Für diejenigen mit langsameren Internet-Verbindungen bietet LucasArts noch eine grafisch abgespeckte Version – eine sehr gute Idee. Möge die Macht mit Euch sein!

Die LucasArts-Seite ist besonders übersichtlich – viel Neues gibt es momentan aber nicht

Eidos Interactive

Soviel vorweg: Den neuesten Tratsch um Lara Croft werdet Ihr auf dieser Seite nicht finden, wohl aber einen Link zu Laras Internet-Heimat (http://www.tombraider.com). Wenn Ihr Euch aber für die anderen Eidos-Produkte interessiert, dann findet Ihr hier alles, was Euer Herz begehrt – Ihr könnt Euch sogar E-Mails schicken lassen, wenn es etwas Neues gibt! Außerdem: In Kürze gibt's das Ganze auch auf Deutsch!

Wer bei Eidos vorbeischaut, kriegt allerhand zu sehen, denn Eidos hat eine stattliche Anzahl Spiele im Programm

Infogrames

Infogrames ist zwar in erster Linie ein Spiele-Vertrieb, dennoch hat die Firma für den Interessierten eine Menge zu bieten. Auf den übersichtlichen Seiten gibt's alles zu den hauseigenen Spielen: Patches, Demos und Screenshots. Wenn Euch die Spiele gefallen, dann könnt Ihr sie im Online-Laden gleich bestellen. Des weiteren hat Infogrames betreute Diskussionsforen eingerichtet, in denen Ihr gemeinsam mehr oder weniger ernst über die neuesten Strategien oder Tricks brüten könnt.

Auch Infogrames Deutschland hat sich bei seiner Homepage eine Menge Mühe gegeben

In den Diskussionsforen ist ständig was los; mal ernst, mal spaßig

Activision

Als einer der wenigen amerikanischen Hersteller hat Activision eine Homepage extra für die deutschen Fans eingerichtet. Braucht Ihr mehr Infos zu dem neuen „Interstate '82"? Einen Patch für „Hexen II"? Oder wollt Ihr einfach nur mit anderen begeisterten Spielern in den Diskussionsforen Erfahrungen austauschen? Alles kein Problem – einfach mal bei Activision vorbeisurfen.

Activision bietet Euch ebenfalls Informationen in deutscher Sprache an

Wie könnte es anders sein: Lara hat natürlich ihre eigene Homepage

LUCAS ARTS

Web-Adresse _ www.lucasarts.com

Positiv: Wahlweise abgespeckte Version mit kürzeren Ladezeiten. Viele Screenshots auch zu den neuesten Titeln.

Negativ: Besonders übersichtlich ist die Seite von LucasArts nicht unbedingt. Man weiß nie genau, wo man was findet.

SURF-SPASS: 65%

EIDOS

Web-Adresse _ www.eidosinteractive.com

Positiv: Übersichtliche Seite mit eigenen Homepages für viele der Spiele. Wird ständig aktualisiert.

Negativ: Noch keine deutsche Version verfügbar. Keine Bestellmöglichkeiten für dt. Zusatzartikel wie Lösungsbücher.

SURF-SPASS: 79%

INFOGRAMES

Web-Adresse _ www.infogrames.de

Positiv: Diskussionsforen, komplett in Deutsch. Wird praktisch täglich auf den aktuellen Stand gebracht.

Negativ: Kein Archiv mit älteren Spielen. Wenig Screenshots und Hintergrundinformationen zu den Titeln.

SURF-SPASS: 74%

ACTIVISION

Web-Adresse _ www.activision.de

Positiv: Komplett deutsche Version. Realtiv frische Infos aus erster Hand, auch zu noch nicht erschienenen Titeln.

Negativ: Teilweise lästige Ladezeiten, was vor allem an dem hohen Grafikanteil der Seite liegt. Keine abgespeckte Version.

SURF-SPASS: 72%

MULAN

Um dem Vater zu helfen, nimmt Mulan das Schwert in die Hand und verkleidet sich als Krieger

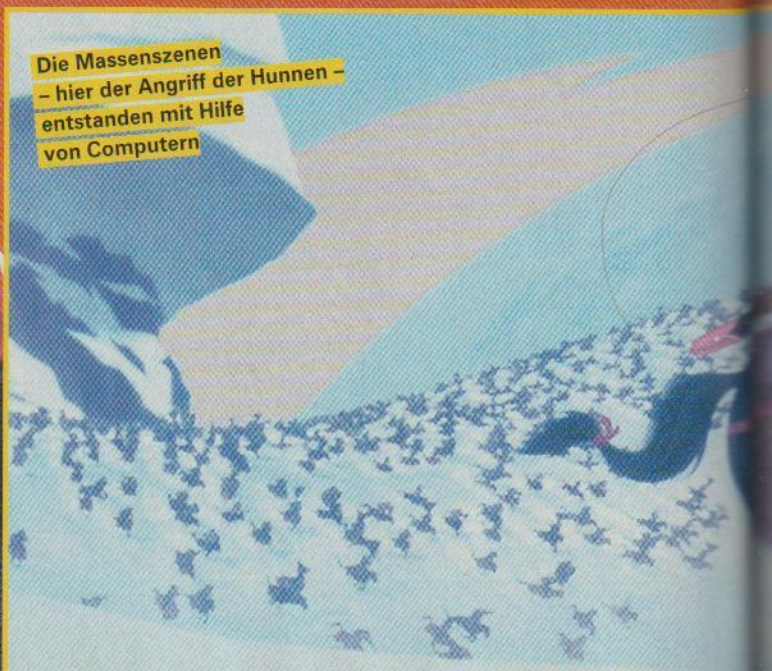
Noch ist alles friedlich: Mulan sitzt mit ihrem Vater auf einer Bank im Garten

Der neueste Zeichentrickfilm der Disney Studios entführt Euch in das alte China und läßt eine Legende lebendig werden.

Kein Weihnachtsfest ohne Zeichentrickfilm aus dem Hause Disney. Pünktlich wie ein Schweizer Uhrwerk präsentieren die US-Zeichentrick-Profis passend zum fröhlichen Fest einen frischen abendfüllenden Film. Begleiteten wir im vergangenen Jahr noch den griechischen Sagenhelden „Hercules" auf seinen komischen Abenteuern, (und davor den zur Kuriosität verkommenen „Glöckner von Nôtre Dame") , orientiert sich der neueste Streifen „Mulan" an einer uralten chinesischen Legende Die Geschichte des Filmes spielt vor rund 2000 Jahren: Das chinesische Reich wird von einfallenden Hunnen-Horden verwüstet, ausgeplündert und gebrandschatzt. Chinas Kaiser rekrutiert zur Verteidigung des Landes jeweils einen Mann oder Jungen aus jeder Familie. Mit dieser Regel hat die Familie Fa ein kleines Problem: Das einzige männliche Familienmitglied ist der Vater – und der ist zu gebrechlich, um dem Ruf des Kaisers zu folgen. Es kommt, wie es kommen muß: Statt Papa Fa sattelt Töchterchen Mulan – verkleidet als Junge – das Pferd und reitet in die Schlacht gegen die Hunnen. Natürlich wollen wir nicht zuviel verraten, aber durch Mulans Einsatz werden die Eindringlinge geschlagen – nur der finstere Barbaren-Chef brütet noch über einem dunklen Plan, China doch zu erobern – bis zum furiosen Ende vergehen die 88 Filmminuten wie im Fluge.

„Mulan" ist ein Familienfilm in bekannter Disney-Tradition

Der Disney-Tradition entsprechend, ist Mulan bei dem Abenteuer nicht auf sich allein gestellt, sondern wird tatkräftig von drei „tierischen" Begleitern unterstützt: dem Drachen Mushu, der Grille Kriki und dem Pferd Khan.



Die Massenszenen – hier der Angriff der Hunnen – entstanden mit Hilfe von Computern

Kein Disney-Film ohne Tiere: In Mulan spielen diese Grille und der kleine Drache Mushu eine wichtige Rolle

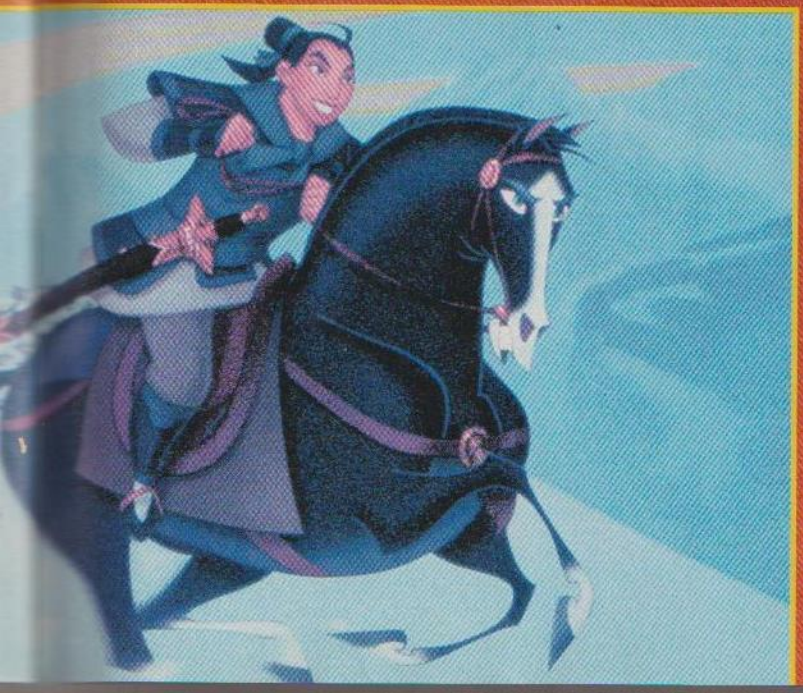
Rettung in letzter Sekunde! Mulan hilft dem Hauptmann der Chinesischen Armee zu fliehen

Im vollen Galopp: Mulan hat sich als Krieger verkleidet und reitet in die Schlacht

Nicht zu vergessen: In „Mulan" wird – wie in anderen Disney-Produktionen auch – viel (aber nicht ausschließlich) gesungen. Fünf Lieder wurden der Titelheldin quasi auf den gezeichneten Leib geschneidert. Apropos gezeichnet: Der Trickstil erinnert an alte chinesische Zeichnungen. Für Massenszenen und besondere Effekte verließen sich die „Mulan"-Macher auf die Mithilfe von Computern. Dabei werden in „Mulan" mehr Computerbilder benutzt als in den Vorgängerfilmen. Insgesamt sind in 1312 Bilder am Rechner entstanden, beim „König der Löwen" waren es beispielsweise nur knapp 320! Trotz elektronischen Großeinsatzes ist Mulan ein eher „klassischer" Zeichentrickfilm. Großen Wert legte Disney auch auf die jeweilige nationale Umsetzung der Sprech- und Gesangsstimmen. Wie gewohnt belegen immer zwei Synchronsprecher, bzw. Sänger einen der Hauptcharaktere. So wird in Deutschland die Heldin Mulan von der Nina-Hagen-Tochter Cosma Shiva gesprochen und von der Wiener Sängerin Caroline Vasicek gesungen. Komiker Otto Waalkes leiht dem Drachen Mushu die Stimme und Mulans Vater wurde von keinem Geringeren als Horst Buchholz synchronisiert. Alles in allem erwartet den Zuschauer mit „Mulan" technisch blitzsaubere und familienfreundliche Zeichentrick-Unterhaltung. Auf eine Wertung haben wir an dieser Stelle verzichtet, weil der Film bei Redaktionsschluß noch nicht gezeigt wurde.

Michael Hengst

Zahlreiche Szenen stammen aus dem Computer: Über 1300 Bilder wurden am Rechner gemacht



KINO

MULAN

Starttermin 19.11.1998
Genre: Zeichentrick
Web-Adresse www.disney.de

Darsteller:
Cosma Shiva Hagen, Hannes Jaenicke, Otto Waalkes, Horst Buchholz, Thomas Piper, Wilfried Herbst, Markus Majowski

Positiv: keine Angabe, da es vor Redaktionsschluß noch keine Vorführungen gab.

Negativ: keine Angabe, da es vor Redaktionsschluß noch keine Vorführungen gab.

Altersfreigabe: stand noch nicht fest

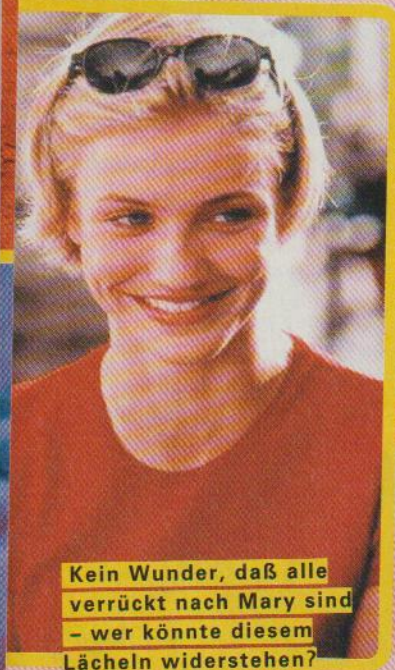
WERTUNG:
Action – %
Spannung – %
Humor – %
Unterhaltungswert: – %

100% … 0%

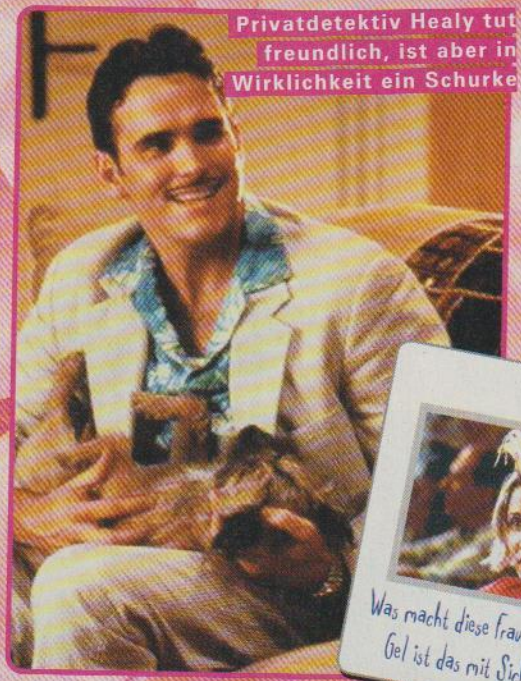
INFO

Die Disney-Studios sind bekannt dafür, daß erfolgreiche Kinofilme auch als Computerspiel oder zumindest als interaktives Lernprogramm für Computer erscheinen. Zur Zeit gibt es zwar noch keine konkreten Spielepläne zum Film „Mulan", aber eine Umsetzung ist sehr wahrscheinlich. Immerhin gibt es beispielsweise zum Vorjahresfilm „Hercules" bereits ein Actionspiel für PC, die PlayStation und den Game Boy. Was Ihr aber schon heute am Computer machen könnt: Auf der amerikanischen „Mulan"-Seite im Internet gibt es verschiedene Rätsel (in Englisch) und ein Online-Mal-Programm bei dem Ihr mit der Maus Eure Heldin einfärben könnt. Am besten kommt Ihr direkt auf die „Mulan"-Seite, wenn Ihr http://www.mulan.com eingebt – das Internetprogramm lotst Euch automatisch zur richtigen Disney-Adresse. Das Malprogramm funktioniert allerdings nur zusammen mit dem Java-Zusatz (bei fast allen neuen Browsern mit enthalten!).

Verrückt nach Mary



Kein Wunder, daß alle verrückt nach Mary sind – wer könnte diesem Lächeln widerstehen?



Privatdetektiv Healy tut freundlich, ist aber in Wirklichkeit ein Schurke

Seinen Abschlußball hat sich Pechvogel Ted anders vorgestellt

Was macht diese Frau mit ihren Haaren? Gel ist das mit Sicherheit nicht...

Healy erzählt Ted die verrücktesten Geschichten über Mary – damit er bessere Chancen hat

Noch sind Ted und Mary ein glückliches Paar. Ob das lange gutgehen kann?

Eine Frau, vier Männer, ein Woogie... und das Liebeschaos ist perfekt!

Was haben ein Schriftsteller, ein Pizzabote, ein Privatdetektiv, ein Football-Star und ein Woogie gemeinsam? Ganz einfach: Sie sind alle Hals über Kopf verliebt in die schönste und liebenswerteste Frau, die jemals auf Gottes Erde wandelte – Mary. Um sie und ihre Verehrer dreht sich der Film „Verrückt nach Mary", eine romantische Komödie von den Regisseuren von „Dumm und Dümmer".

Bereits im Teenie-Alter verfällt der schüchterne Ted dem Charme der blonden Schönheit und schafft es sogar – wenn auch mehr zufällig als gewollt – sich mit ihr zum Abschlußball zu verabreden. Das Schicksal meint es aber nicht besonders gut mit ihm, und so endet er statt auf dem Ball im Krankenhaus. Bis er wieder entlassen wird, ist Mary mit ihrer Familie längst weggezogen... 15 Jahre später: Ted hat zwar seine Zahnspange abgelegt, trauert seiner Jugendliebe aber immer noch nach. So kommt es, daß er auf Empfehlung seines Freundes Dom den windigen Privatdetektiv Pat Healy engagiert, um Mary aufzuspüren – und damit beginnt das große Chaos. Healy verliebt sich in Mary und schreckt vor nichts, aber auch gar nichts zurück, um sie für sich zu gewinnen. Ted liebt Mary und hätte ihr Herz schon so gut wie erobert, wenn da nicht noch ein Pizzajunge, der Football-Star, ein nerviger Terrier und Woogie wären. Woogie? Tja, wir wollen nicht alles verraten, denn „Verrückt nach Mary" ist ein wirklich sehenswerter Film. Schon nach wenigen Minuten werdet Ihr der schönen Hauptdarstellerin verfallen sein und vor Lachen auf dem Boden liegen. Die Charaktere stolpern von einer Panne zur nächsten, behindern sich gegenseitig, stellen sich unglaublich ungeschickt an und wirken dabei so natürlich, daß Ihr Euch fragen werdet, ob sie wirklich nur schauspielern – eine perfekte Besetzung also. Und wer könnte besser die charmante, witzige und attraktive Mary verkörpern als Cameron Diaz („Die Hochzeit meines besten Freundes"), die mit ihrem Lächeln Eisberge zum Schmelzen bringt? Matt Dillon überzeugt mühelos als Schurke Pat Healy, Ben Stiller spielt den Verlierer Ted bis zur Perfektion, und alle anderen Schauspieler tun ein übriges, um den Film zu einem ebenso witzigen wie spannenden Erlebnis zu bringen – bis zum Schluß ist eigentlich nur klar, wer Mary garantiert nicht kriegt. Aber wem wird sie ihr Herz schenken?

Patrick Dowling

KINO

VERRÜCKT NACH MARY

Starttermin 29.10.1998
Genre: Liebes-Komödie
Web-Adresse www.foxfilm.de

Darsteller:
Cameron Diaz, Ben Stiller, Matt Dillon, Chris Elliot, Lee Evans

Positiv:
Tolle Besetzung, toller Film – zum Schreien komisch!

Negativ:
Manche Bilder will kein Mann sehen – das hätte wirklich nicht sein müssen.

Altersfreigabe: ab 6 Jahren

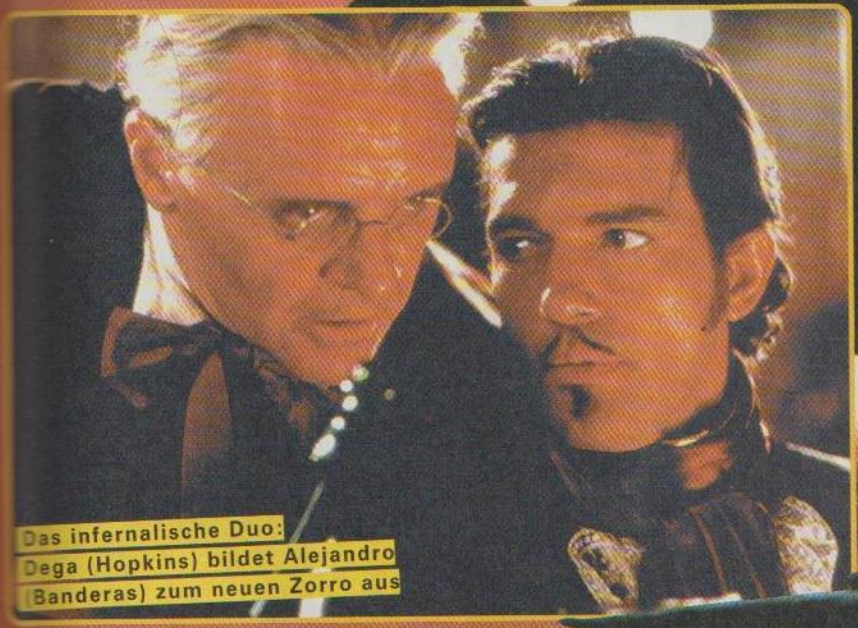
Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 7 JÖSchG FSK

WERTUNG:
Action 50%
Spannung 80%
Humor 85%

Unterhaltungswert: 80%

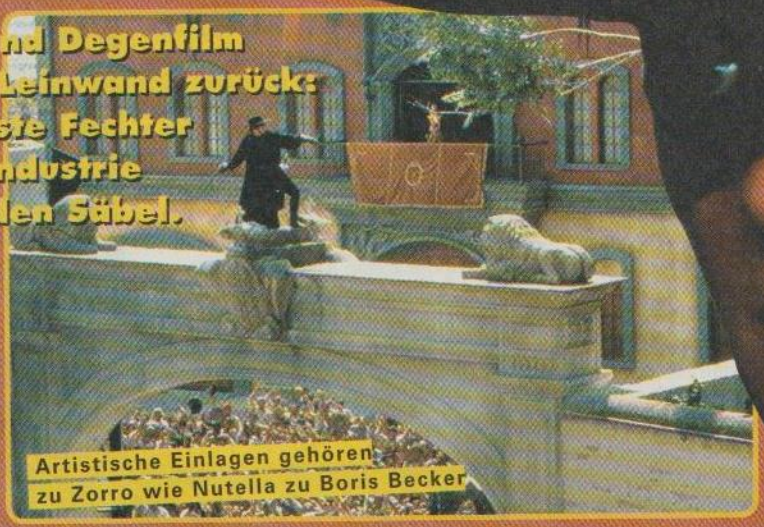
100% … 0%

Die Maske des Zorro



Das infernalische Duo: Dega (Hopkins) bildet Alejandro (Banderas) zum neuen Zorro aus

Der Mantel- und Degenfilm kehrt auf die Leinwand zurück: Der bekannteste Fechter der Zelluloidindustrie zieht wieder den Säbel.



Artistische Einlagen gehören zu Zorro wie Nutella zu Boris Becker

Die Welt ist voll von Sagen und Mythen über geheimnisvolle Rächer, die sich für das geknechtete Volk einsetzen und im Taumel des glücklichen Endes – die Bösewichter sind elegant besiegt – mit einer schönen Frau an der Seite in den Sonnenuntergang reiten. Was für Menschen aus dem angelsächsischen Sprachraum Robin Hood, ist für die spanisch sprechende Bevölkerung Mittelamerikas der furiose Fechter „Zorro" – genug Stoff für ein oder zwei Dutzend Filme. Im neuesten Werk „Die Maske des Zorro" verbirgt sich hinter der schwarzen Maske des mexikanischen Volkshelden ein Edelmann: Der reiche Don Diego de la Vega (Anthony Hopkins) lebt ein abenteuerliches Doppelleben und kämpft gegen den bösen Gouverneur Don Montero. Der enttarnt Zorro, entführt dessen Tochter und sperrt den Helden für 20 Jahre in den Kerker. Dieser schwört bittere Rache, und als Vega wieder auf freiem Fuß ist und den Straßendieb Alejandro (Antonio Banderas) trifft, bietet sich endlich die Gelegenheit: Aus Alejandro wird der neue Zorro. De la Vega bildet den Hitzkopf aus und schickt ihn in einen actionreichen Rachefeldzug gegen Montero. „Die Maske des Zorro" ist vor allem eines: ein Fechtfilm! Hier werden so prachtvoll die Klingen gekreuzt, daß sogar Douglas Fairbanks vor Neid erblassen würde. Mag das Genre des Degenfilms ein wenig angestaubt und nicht mehr zeitgemäß wirken, „Die Maske des Zorro" ist kunterbunte und vollendete Unterhaltung! Da fallen die kitschigen Anleihen bei den Vorgängern kaum ins Gewicht.

Michael Hengst

„Die Maske des Zorro" ist vor allem eines: ein furioser Fechtfilm

Außerst wehrhaft: Elena (Zeta-Jones) weiß nicht, daß sie die Tochter von Dega ist

KINO

DIE MASKE DES ZORRO

Starttermin ___ bereits angelaufen
Genre: ___ Action
Web-Adresse _ www.zorro.com

Darsteller:
Antonio Banderas, Anthony Hopkins, Catherine Zeta-Jones, Stuart Wilson, Matt Letcher

Positiv:
Brillante Fechtszenen, tolle Besetzung, Spielberg-Bonus (Produzent).

Negativ:
Ein wenig sehr kitschig.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 7 JÖSJ.G FSK

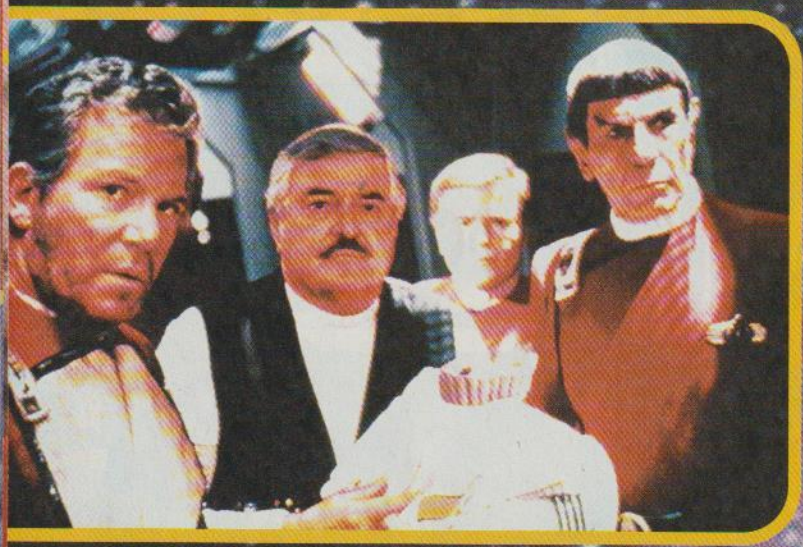
WERTUNG:

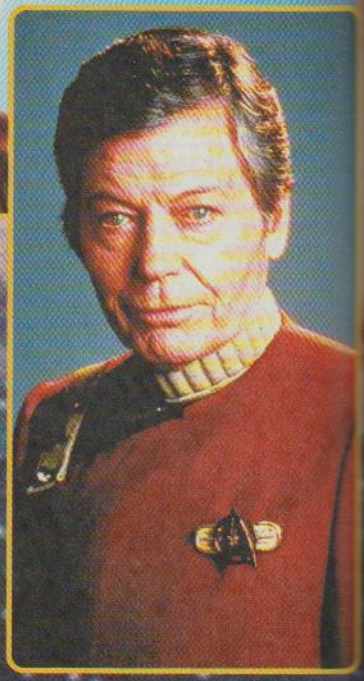
Action	81%
Spannung	79%
Humor	35%

Unterhaltungswert: 80%

100% / 0%

STAR TREK I-IV





Anläßlich des neunten STAR TREK Kinofilms „Insurrection" veröffentlicht CIC Video jetzt eine Special Edition der ersten vier Kinofilme.

Die Sonderausgabe besteht aus dem ersten Teil „STAR TREK – Der Film" sowie einer Sammel-Box mit den Teilen II bis IV. Alle Videos wurden „digitally remastered", was bedeutet, daß sowohl die Bild- als auch die Tonqualität per Computer überarbeitet und verbessert wurde. Der erste Kinofilm wurde außerdem um 12 zusätzliche Minuten mit bislang noch niemals gezeigtem Szenenmaterial ergänzt. Im Sommer 1999 erscheint übrigens noch eine zweite Sammelbox mit den Teilen V bis VIII.

STAR TREK – Der Film (1979)

Ein mysteriöses Kraftfeld rast auf die Erde zu und droht sie zu zerstören. Die Enterprise bricht auf, um das Ungetüm zu untersuchen und macht dabei eine erstaunliche Entdeckung. Der Film erhielt eine Oscar-Nominierung für seine Special Effects, war vielen Fans aber eine Spur zu philosophisch.

STAR TREK II – Der Zorn des Khan (1982)

James T. Kirk trifft auf seinen alten Erzfeind, den finsteren Khan, der nur von dem Gedanken besessen ist, den Captain der Enterprise zu töten. Am Ende des Films läßt Spock sein Leben, um die anderen zu retten.

Star Trek III – Auf der Suche nach Mr. Spock (1984)

Nach dem Tod von Spock macht sich die Crew der Enterprise auf die Suche nach dem Leichnam des Vulkaniers, um ihn auf den Planeten Genesis zu bringen. Dort könnte Spock wieder zum Leben erweckt werden.

STAR TREK IV – Zurück in die Gegenwart (1986)

Gilt unter Kennern nach wie vor als der beste Kinofilm überhaupt. Die Crew der Enterprise wagt einen Zeitsprung zurück ins San Francisco des Jahres 1986, um die Welt des 23. Jahrhunderts zu retten.

Ralf C. Adam

VIDEO

STAR TREK – DER FILM

Starttermin Weihnachten 1998
Genre: Science Fiction
Web-Adresse www.startrek.com

Darsteller: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan

Positiv: Auch heute noch sehenswerte Special Effects.

Negativ: Teilweise sehr philosophisch und langatmig.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 7 JÖSchG FSK

WERTUNG:
Action 70%
Spannung 72%
Humor 80%
Unterhaltungswert: 82%

100% … 0%

VIDEO

STAR TREK II-IV SAMMELBOX

Starttermin Weihnachten 1998
Genre: Science Fiction
Web-Adresse www.startrek.com

Darsteller: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan

Positiv: Die Original-Enterprise-Crew in Hochform.

Negativ: Trekkies werden die Videos bereits zu Hause im Schrank haben.

Altersfreigabe: ab 12 Jahren

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 7 JÖSchG FSK

WERTUNG:
Action 84%
Spannung 86%
Humor 80%
Unterhaltungswert: 91%

100% … 0%

GEWINNT EIN GRUNDSTUECK AUF DEM MOND

So was gab's noch nie: GAMES AND MORE und „STAR TREK auf Video" verlosen 5 Grundstücke auf dem Mond! Mr. Spock würde sagen: „Faszinierend!"

INFO

Die besten STAR TREK PC-Spiele

STAR TREK: 25th Anniversary (Interplay)
STAR TREK: Judgment Rites (Interplay)
The Next Generation: A Final Unity (Spectrum Holobyte)
Deep Space Nine: Harbinger (Viacom)
STAR TREK: Generations (MicroProse)
STAR TREK: Starfleet Academy (Interplay)
STAR TREK: Klingon Honor Guard (MicroProse)

STAR TREK PC-Spiele in Entwicklung

STAR TREK: Secret of Vulcan Fury (Interplay)
STAR TREK: Klingon Academy (Interplay)
STAR TREK: Birth of the Federation (MicroProse)
STAR TREK: Starfleet Command (Interplay)
STAR TREK: Insurrection (Activision)

Habt Ihr die Nase voll von unserer guten alten Mutter Erde und würdet Euch am liebsten auf der Stelle in die nächstbeste Parallel-Galaxie beamen? Dann ist das hier Eure große Chance. Schreibt uns einfach eine Postkarte an folgende Adresse:

Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: STAR TREK
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising

Unter allen Einsendungen verlosen wir fünf Grundstücke auf dem Mond. Und als Trostpreis gibt's noch fünfzehn Koval-Reiseführer „Reisen zum Mond" obendrauf. Einsendeschluß ist übrigens der 25.11.98. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 – 5 Preis:
Ein Grundstück auf dem Mond

6 – 20 Preis:
Reiseführer „Reisen zum Mond" (Koval)

Ein Grundstück auf dem Mond?

Der Verkauf von Grundstücken auf der Mondoberfläche wird von der sogenannten Lunar Embassy bereits seit einigen Jahren getätigt, da sie die Rechte besitzt, die Oberfläche des Mondes zu veräußern.

Jedes Grundstück umfaßt 10 sogenannte „SERCAS" Mondoberfläche. Das sind ungefähr 1.777 „Acres" Mondland (ein „acre" ist etwas grösser als ein Fußballfeld).

Außer dem Mondgrundstück erhält jeder Besitzer:

- Die Mond-Verfassung und Mond-Gesetze
- Eine Möndliche Grundstücks-Besitzurkunde
- Eine Landkarte des Mondes, auf der die ungefähre Position des Grundstücks eingezeichnet ist.
- Alle obenstehenden Dokumente sind auf ca. 30 cm x 35.5 cm simuliertem Pergamentpapier gedruckt, fertig zum Einrahmen.
- Eine Kopie der Deklaration der Inbesitznahme, die bei der amerikanischen Regierung angemeldet wurde, als Beweis dafür, daß die Grundstücke verkauft werden dürfen.
- Alle Dokumente sind in Englisch.

Weitere Informationen findet Ihr im Internet unter http://www.moonshop.com

KLATSCH & TRATSCH

Der Herr der Ringe

Wer hätte das gedacht: Das tolkiensche Meisterwerk „Der Herr der Ringe" wird verfilmt. Drei Teile - wie das Buch - sollen es werden. In Neuseeland wird Mitte des nächsten Jahres mit den Dreharbeiten begonnen, Weihnachten 2000 soll der erste Film in die Kinos kommen. Schon jetzt gibt es die wildesten Gerüchte über die Besetzung. So wird als Gandalf mal Sean Connery (unser Favorit), mal Patrick Stewart gehandelt. Den Hobbit Bilbo soll angeblich Danny de Vito spielen, die Stimme von Sauron spricht wohl James Earl Jones.

MEHR LARA

Die Gerüchte um den Film zum Kultspiel „Tomb Raider" reißen nicht ab. Nachdem schon Sandra Bullock und Anna Nicole Smith als „echte" Lara gehandelt wurden, gibt es nun unbestätigte Gerüchte, daß möglicherweise Denise Richards („Starship Troopers", „Wild Things") den Zuschlag erhält. Immerhin bringt die fesche Richards die nötigen „Talente" mit, die für diese Rolle notwendig wären.

Schwarzenegger ohne Job

Auch Stars werden nicht verschont, wenn Hollywood-Studios teure Projekte einstampfen. Jüngstes Opfer der Sparpolitik ist Arnold Schwarzenegger, der in dem Streifen „I am Legend"[1] in die Fußstapfen von Charlton Heston treten sollte. Der futuristische Actionknaller basiert lose auf dem Klassiker „Omega Man"[2]. Leider lief schon in der Vorproduktion das Budget aus dem Ruder – angeblich wäre der Film über 200 Millionen Dollar teuer gewesen. Zu kostspielig!

DATA STIRBT!

Trekker auf der ganzen Welt trauern: Im neuesten Kinofilm der Raumschiff-Enterprise-Serie stirbt der Android Data. Darsteller Brent Spiner fühlt sich dabei aber nicht ganz so unwohl – immerhin ist der Android ein altersloser Charakter, am Menschen Spiner gehen die Jahre aber nicht spurlos vorbei. Da Data sichtlich älter wird, ist der Charakter unglaubwürdig geworden. Wir werden Data trotzdem vermissen.

Anastasia

Märchenhaft schön: Der Zeichentrickfilm um die russische Zarentochter „Anastasia" bezaubert durch eine herzige Geschichte, tolle Effekte und einen grandiosen Zeichenstil. Der Clou: Anastasia kommt nicht aus dem Hause Disney, sondern von Fox. Ein echter Familienfilm.

Genre Komödie
Start Video ab 12.10
Altersfreigabe ohne
Infos unter www.fox.de

WISHMASTER

Vergeßt die lieben Dschinns, die Euch drei Wünsche gewähren – dieser hier ist extrem gemein und so richtig böse. Er erfüllt zwar die Wünsche der Menschen - aber nicht so, wie diese es sich erhofft hatten. Extrem splatterig und deswegen erst ab 18 Jahren. Horror der Spitzenklasse!

Genre Gruselschocker
Start Läuft bereits im Kino
Altersfreigabe ab 18 Jahren
Infos unter www.wishmaster.com

ICH WEISS WAS DU LETZTEN SOMMER GETAN HAST

Im Fahrtwasser von „Scream" dümpelten weitere Teenie-Schocker auf die Leinwand. Mit „Ich weiß was Du letzten Sommer getan hast" erreicht der Grusel jedoch einen kleinen Tiefpunkt: Zu wenig Spannung raubt dem „Scream"-Klon in der zweiten Halbzeit den Schrecken. Schade, denn Drehbuchautor Kevin Williams haben wir doch die „Scream"-Filme zu verdanken. Unterm Strich bleibt´s beim soliden Schrecken und bei Jennifer Love Hewitt als niedlich/hübscher Scream-Queen.

Genre Horror Schocker
Start auf Video ab 6.10
Altersfreigabe ab 18 Jahren
Infos www.sonymusic.at/ikwydls/multimedia.html

DIE KINO TOP 5
Die coolsten Filme

1. **DER SOLDAT JAMES RYAN** – Mit Tom Hanks
2. **DR. DOOLITTLE** – Clown Eddie Murphy als Tierarzt
3. **DER PFERDEFLÜSTERER** – Auf dem Rücken der Pferde...
4. **SMALL SOLDIERS** – Militante Spielzeuge zerstören eine Kleinstadt
5. **SOLO FÜR KLARINETTE** – Götz George zeigt Körper

DIE VIDEO TOP 5
Die besten Videos

1. **TITANIC** – Tauchen mit DiCaprio
2. **DER SCHAKAL** – Willis als kühler Killer
3. **DEMON**[3] – Denzel Washington sucht Satan
4. **DENN ZUM KÜSSEN SIND SIE DA** – Siebeneinhalb
5. **MÄUSEJAGD** – Nur ein Nager kann so gemein sein

Sprich: [1] Ei äm Ledschend; [2] Omega Män; [3] Diemon

2 Ausgaben kostenlos!

Das GAMES AND MORE - Abo:

12 Ausgaben zum Preis von 10 – nur DM 39,-

Jetzt anrufen!

01 80 / 5 95 95 06

Neu

Immer schneller

GAMES AND MORE – alle 14 Tage neu und aktuell!

PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

THE DOME VOL. 7
Diverse Interpreten

Der neben den „Bravo Hits" zur Zeit wohl angesagteste Hit-Sampler ist „The Dome", der mit der aktuellen Ausgabe mittlerweile auch schon in die siebte Runde geht. Alle paar Wochen veranstaltet der Fernsehsender RTL2 in Oberhausen die sogenannte „Chartparty der Megastars", bei der praktisch alle Gruppen und Musiker auftreten, die momentan im Pop- und Dance-Bereich Rang und Namen haben. So finden sich auf „The Dome Vol. 7" beispielsweise 2-4 Family, Des'Ree, Modern Talking oder Ace of Base mit ihren aktuellen Hitsingles. Unser Hit-Tip: „Viva Forever" von den Spice Girls.

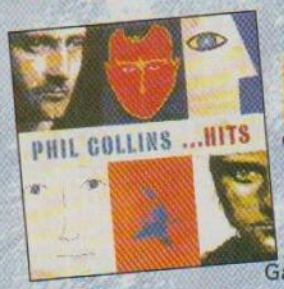
TEST

THE DOME VOL. 7	
Erschienen bei	Sony Music
Stil	Hit-Sampler
Anzahl der CDs	2
Gesamt-Spielzeit	147 Min. 47 Sek.

HÖR-GENUSS 88%

%0 ... 100%

... HITS
PHIL COLLINS



Begonnen hat Phil Collins seine Karriere in den Siebzigern als Schlagzeuger bei der Band Genesis. Nach dem Weggang von Lead-Sänger Peter Gabriel stieg er dort zum Frontmann auf, versuchte sich ab 1982 jedoch zwischendurch auch immer wieder an eigenen Projekten. Mitte der Neunziger verließ Collins dann Genesis endgültig und arbeitet seitdem nur noch allein. Auf diesem Best-Of-Album findet Ihr insgesamt sechzehn seiner größten Solo-Hits vereint, plus einen brandneuen Track: „True Colors" – die Neuaufnahme eines alten Cyndi-Lauper-Songs. Unser Hit-Tip: „In the Air Tonight".

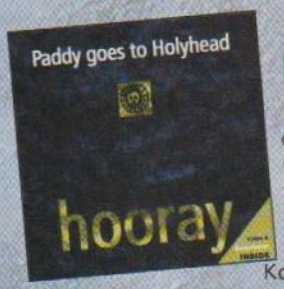
TEST

PHIL COLLINS ... HITS	
Erschienen bei	Warner Music
Stil	Pop
Anzahl der CDs	1
Gesamt-Spielzeit	74 Min. 01 Sek.

HÖR-GENUSS 91%

%0 ... 100%

HOORAY
PADDY GOES TO HOLYHEAD



Daß stimmige Irish-Folk Musik nicht unbedingt und zwangsläufig von der grünen Insel kommen muß, beweist seit Jahren die Darmstädter Kombo Paddy goes to Holyhead, die sich von einer lokalen Größe mittlerweile zu einer der beliebtesten Folk-Bands im gesamten Bundesgebiet aufgeschwungen haben. Auf dem neuesten Album der Paddies finden sich neben einer Reihe gewohnt fetziger Party-Kracher diesmal auch einige musikalische Experimente, darunter der Song „I Hate London", bei dem klassischer Folk-Rock mit Reggae-Elementen kombiniert wird. Unser Hit-Tip: „Set the Sail".

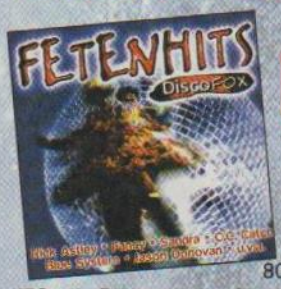
TEST

HOORAY	
Erschienen bei	Holyhead Records
Stil	Irish-Folk
Anzahl der CDs	1
Gesamt-Spielzeit	50 Min. 44 Sek.

HÖR-GENUSS 86%

%0 ... 100%

FETENHITS DISCOFOX 2
Diverse Interpreten



Nach diversen Deutschrock- und Schlager-Compilations unter dem Fetenhits-Label zollt die Plattenfirma Polystar nun zum zweiten Mal den 80er Jahren Tribut und läßt die Blütezeit des Discofox wieder aufleben. Von den Altmeistern Boney M., Dusty Springfield, Gloria Gaynor, und Billy Ocean bis hin zu Stars und Sternchen wie Bad Boys Blue, Den Harrow, Jason Donovan, Fancy oder Nick Kamen ist auf dieser Doppel-CD alles vertreten, was seit Jahrzehnten die Herzen der Tanzschüler höher schlagen läßt. Unser Hit-Tip: „(You are) Always on My Mind" von den Pet Shop Boys.

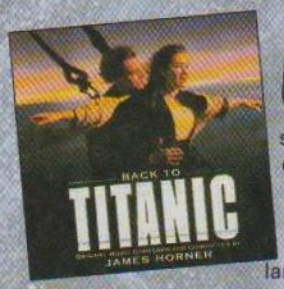
TEST

FETENHITS DISCOFOX 2	
Erschienen bei	Polystar
Stil	Hit-Sampler
Anzahl der CDs	2
Gesamt-Spielzeit	149 Min. 16 Sek.

HÖR-GENUSS 75%

%0 ... 100%

BACK TO TITANIC
Diverse Interpreten



Und sie schwimmt, und schwimmt, und schwimmt... Nachdem der Film sämtliche Rekorde gebrochen und der Original-Soundtrack wochenlang auf Platz 1 aller LP-Charts weltweit gestanden hat, kommt jetzt ein Nachzügler: Auf „Back to Titanic" finden sich bislang unveröffentlichte Melodien, die zwar im Film zu hören waren, nicht aber auf den ersten Sampler gepreßt wurden. Besonderes Highlight sind die Passagen, in denen zwischen der Musik Originalpassagen mit den Stimmen von Leonardo DiCaprio und Kate Winslet zu hören sind. Unser Hit-Tip: „Titanic Suite" von James Horner.

TEST

BACK TO TITANIC	
Erschienen bei	Sony Musik
Stil	Filmmusik
Anzahl der CDs	1
Gesamt-Spielzeit	79 Min. 00 Sek.

HÖR-GENUSS 79%

%0 ... 100%

DEPECHE MODE
The Singles 86-98

Neben Kraftwerk hat wohl kaum eine andere Gruppe die Synthesizer-Musikszene der Achtziger so stark geprägt wie Depeche Mode. Nachdem es Ende des vergangenen Jahrzehnts etwas ruhiger um die einstigen New-Wave-Musiker geworden war, meldete sich die Band um den charismatischen Frontmann David Gahan 1993 eindrucksvoll zurück und ist seitdem wieder fester Bestandteil der Charts. „The Singles 86>98" ist übrigens bereits die zweite Best-Of-Auskopplung in der mittlerweile schon recht langen Karriere von Depeche Mode – die erste erschien bereits 1985. Unser Hit-Tip: „Strangelove".

TEST

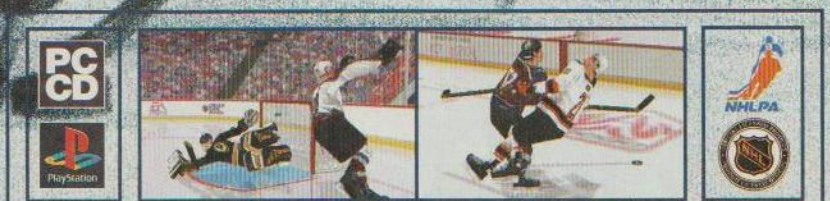
THE SINGLES 86-98	
Erschienen bei	Intercord
Stil	Pop
Anzahl der CDs	2
Gesamt-Spielzeit	97 Min. 13 Sek.

HÖR-GENUSS 85%

%0 ... 100%

ZIEL ERFASST

www.easports.com



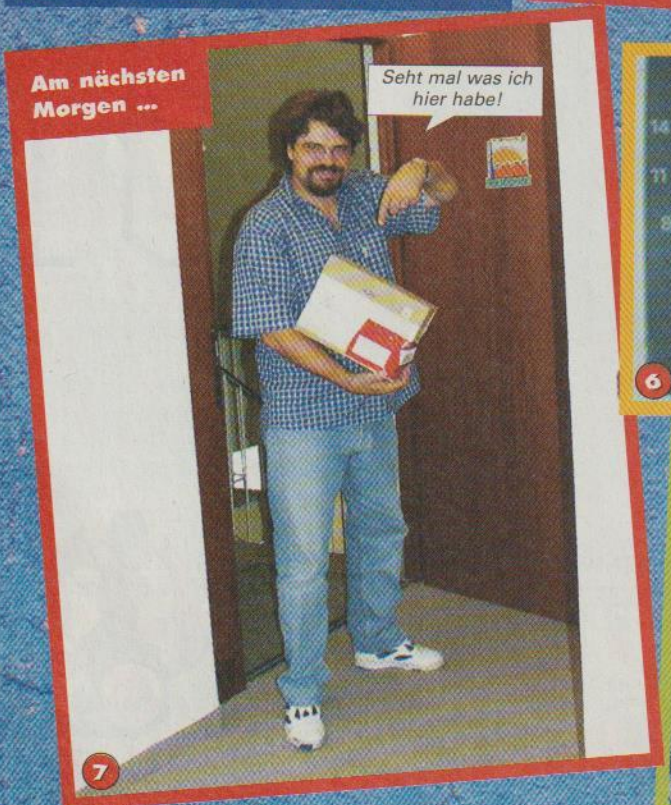
Software © 1998. NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1998 NHL. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

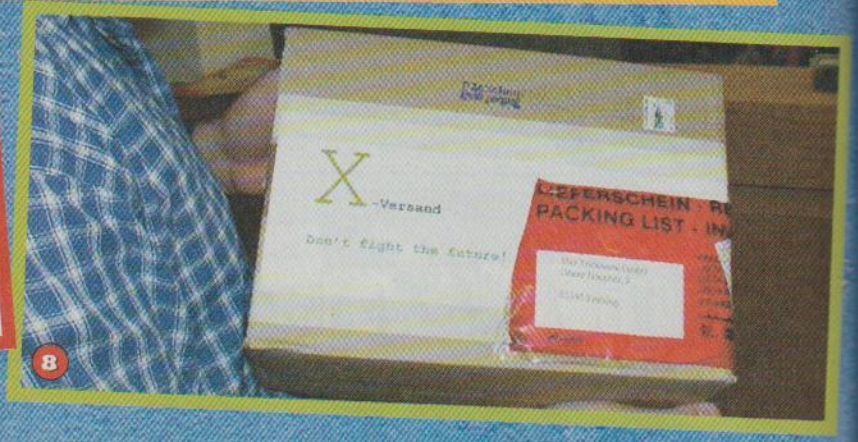
DIE REDAKTION

• Die große Games and More Foto-Story •

Die GAMES AND MORE Crew bei Ihrer ersten Redaktionssitzung.

Am nächsten Morgen ...

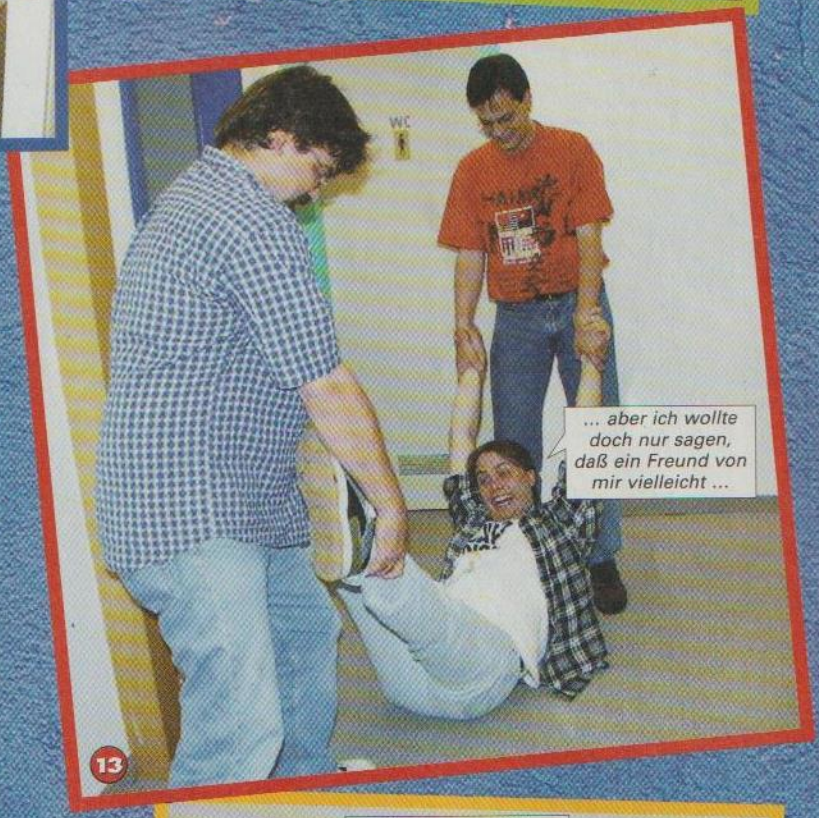




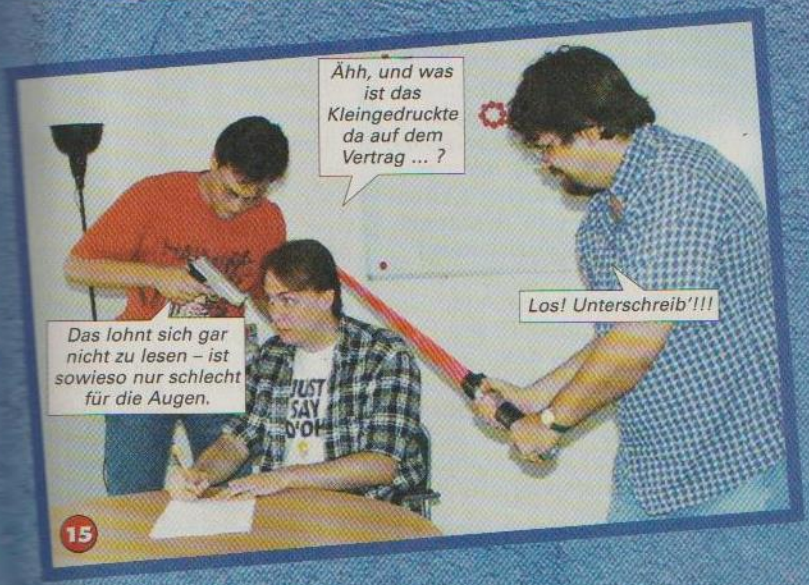
Wenn wir keinen Redakteur finden, dann klonen wir uns halt einfach einen.
9

Findest Du nicht, daß er etwas seltsam aussieht?
[Säusel] Ich bringe Euch Frieden!
Hmm ...
10

Plötzlich klingelt es an der Tür ...
RIIIIIING !!!
11
Guten Tag! Ich habe gehört, Sie suchen Redakteure, und da wollte ich ...
12


... aber ich wollte doch nur sagen, daß ein Freund von mir vielleicht ...
13

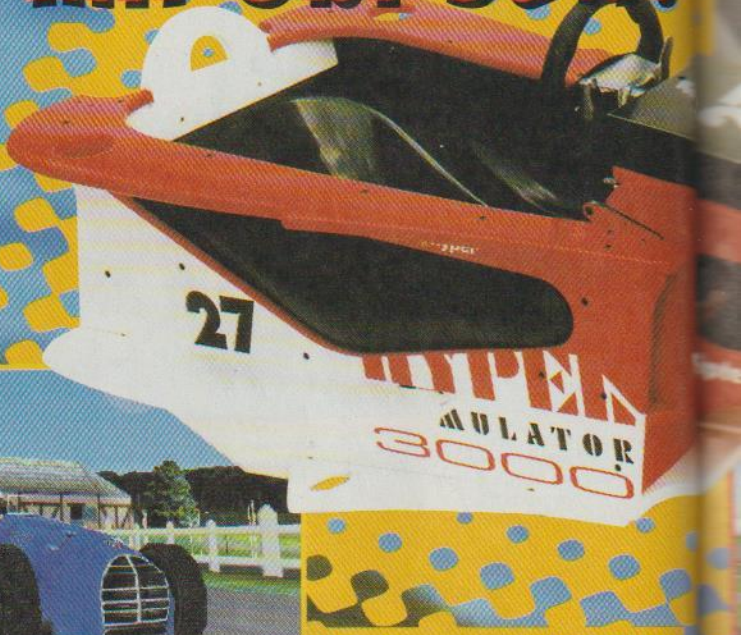
Sie sagen also, Sie hätten schon Spiele programmiert.
Und DAS DA nennen Sie „Spiel"???
Ähh ... ich war jung ... ähh ... ich brauchte das Geld ...
14


Ähh, und was ist das Kleingedruckte da auf dem Vertrag ... ?
Los! Unterschreib'!!!
Das lohnt sich gar nicht zu lesen – ist sowieso nur schlecht für die Augen.
15

Na dann, herzlich willkommen an Bord!
Fortsetzung folgt!
16

GROSSER W

Gewinnt ein Formel-1-Cockpit mit Ubi Soft!



Der helle Wahnsinn:

Zum Start seiner neuen Formel-1-Simulation „Racing Simulation 2" verlosen das französische Softwarehaus Ubi Soft Entertainment und GAMES AND MORE ein absolut geniales und authentisches Formel-1-Cockpit.

Angeschlossen an einen leistungsfähigen Multimedia-PC (nicht enthalten) könnt Ihr mit diesem Hyper-Simulator und „Racing Simulation 2" die Faszination der Königsklasse des Rennsports hautnah miterleben. Trainiert Eure Reaktionsfähigkeit und Konzentration sowie die Techniken des Bremsens und Lenkens – noch nie zuvor war Spielen so realistisch. Die gesamte Ausrüstung – Brems- und Gaspedal, Lenkrad, Schaltwippen – entspricht der eines echten Grand-Prix-Boliden. Für das richtige Fahrgefühl sorgen außerdem der körpergerecht geformte Schalensitz und der „Sitz-Shaker", der bei Karambolagen ordentlich vibriert.

Der Simulator 3000SP-RRAW-CI ist ein echter Grand-Prix-Simulator. Die genauen technischen Daten lauten:

- Größe 171x79x50 cm
- Hochglanz-Einbrennlackierung in rot/weiß
- Pedale aus Edelstahl
- Lenkung in der Höhe verstellbar
- Bedienungselemente für die Software in der Lenkradmitte
- Schaltwippe hinter dem Lenkrad

Und so könnt Ihr mitmachen:

Versetzt Euch in die Situation eines Formel-1-Piloten, der gerade eine knappe Führung herausgefahren hat und in die Boxengasse kommt: Wie würdet Ihr in einer solchen Situation Eure Mechaniker zu Höchstleistungen anspornen?

ETTBEWERB

Wer von Euch den coolsten Spruch auf Lager hat, der gewinnt das Cockpit!

Schreibt Euren Spruch auf eine Postkarte und schickt diese bis spätestens 25.November 1998 an folgende Adresse (der Rechtsweg ist natürlich wie immer und überall ausgeschlossen):

Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: Formel 1
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising

Als Preise für die **Plätze 2–11** winken übrigens noch zehn PC-Spiele „Racing Simulation 2" von Ubi Soft – mitmachen lohnt sich also auf alle Fälle.

Laßt Euch diese einmalige Chance nicht entgehen.
Wer hat schon ein echtes Formel-1-Cockpit zu Hause stehen?

Ihr habt eine Frage? Euch gefällt die GAMES AND MORE? Ihr habt Kritik? Dann schreibt uns!

Die GAMES AND MORE-Redakteure schreiben gerne und viel – aber an dieser Stelle seid Ihr gefordert. Diese Seiten sind extra für Eure Post reserviert. Wenn Ihr also Fragen habt, Kritik loswerden wollt, oder etwa ein feines Bild oder eine Grafik mal in Eurem Lieblingsmagazin abgedruckt sehen möchtet, dann schickt uns eine Postkarte oder einen Brief. Natürlich werden wir aus Platzgründen nicht jeden Brief abdrucken können, aber bei uns werden alle Einsendungen sorgfältig gelesen und – soweit möglich – auch beantwortet. Da wir in der ersten Ausgabe logischerweise noch keine Einsendungen von Euch erhalten haben, beantworten wir auf diesen beiden Seiten einige immer wieder auftauchende Fragen, die uns gestellt worden sind, als wir mit einer Probeausgabe von GAMES AND MORE Spielefirmen besuchten und mit Jugendlichen gesprochen haben.

Schön, aber nicht mehr im Handel: das Saturn

CD ODER NICHT CD?
Warum habt Ihr eigentlich keine Cover-CD auf der GAMES AND MORE?

Dies hat mehrere Gründe. Da wir ein Multiformat-Heft sind, würden wir beispielsweise den PC-Leser benachteiligen, wenn wir eine PlayStation-CD auf dem Cover kleben hätten und umgekehrt. GameBoy- und N64-Besitzer würden dann generell in die Röhre gucken, da diese Systeme nur mit Modulen arbeiten. Also haben wir entschieden, daß es am fairsten wäre, auf eine CD generell zu verzichten. Ein weiterer Punkt sind natürlich die Kosten: Mit einer Cover-CD könnten wir unmöglich den sagenhaft günstigen Preis von 3,90 DM halten.

In der Wertung liegt die Wahrheit

LAßT ZAHLEN SPRECHEN
Wie entstehen bei Euch eigentlich die Wertungen? Sitzen Ralf und Michael im stillen Kämmerlein und würfeln dann um Prozentpunkte?

Das machen wir selbstverständlich nicht! Jedes Spiel schauen sich mindestens zwei Redakteure zusammen an und machen sich fein säuberlich Notizen über Spielverlauf, Grafik, Sounds und die Musik. Mit den Papierstapeln treffen sich dann die Redakteure alle 14 Tage in unserem lauschigen Konferenzraum, schließen sich dort mit Softdrinks und Pizza für einen Tag ein und diskutieren über die Wertung. Dabei geht es nicht immer ruhig und leise zu – im Gegenteil, oft fliegen verbal die Fetzen. Aber am Ende eines anstrengenden Tages haben wir die kompletten Wertungen ausdiskutiert.

QUO VADIS, SATURN!
Warum bespricht Ihr keine Spiele für das Saturn in Eurem Heft?

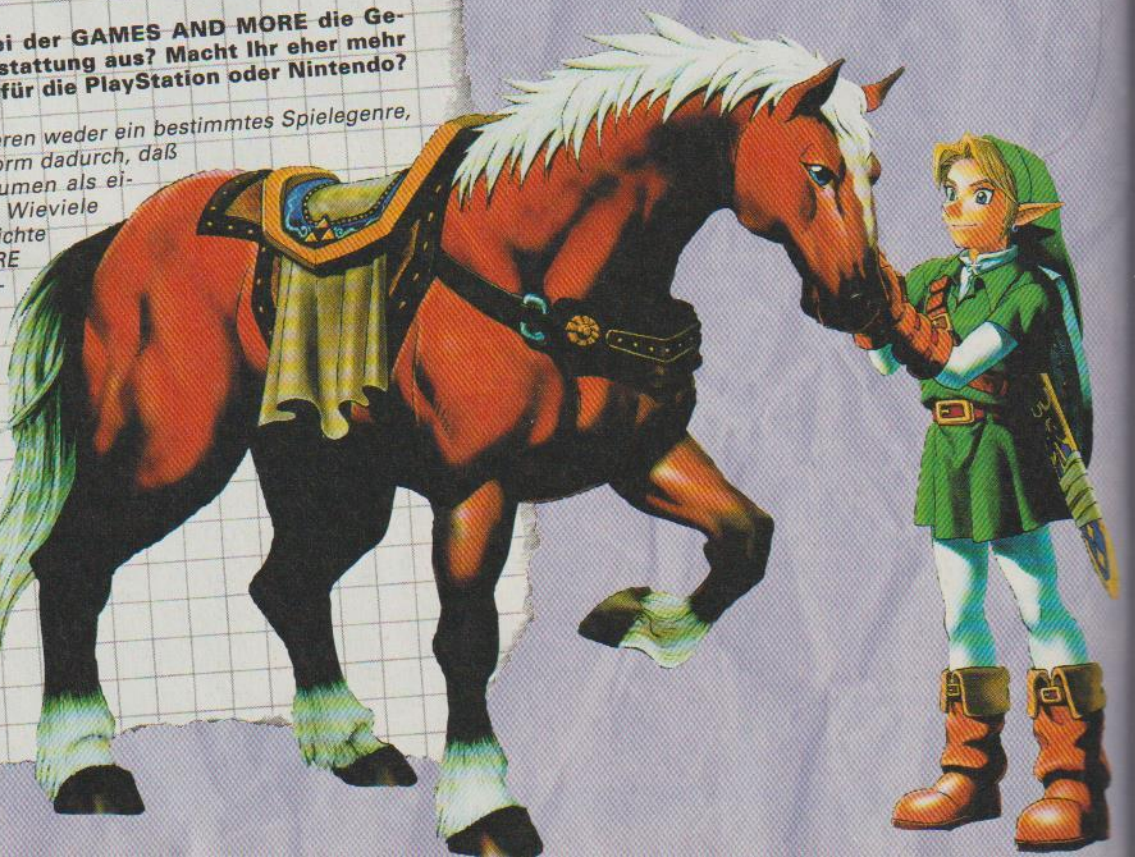
Ganz einfach: Sega hat sich in Deutschland offiziell aus dem Saturn-Geschäft zurückgezogen. Das Spiel „Deap Fear" war die letzte Neuerscheinung hierzulande. Da es bis zum Erscheinen der neuen Dreamcast-Konsole noch fast ein ganzes Jahr dauert – zumindest in Europa – haben wir das Saturn kurzerhand aus dem Testsortiment entfernt.

DIE MACHT DES WORTES
Ihr berichtet über Kinofilme, Videos und Musik-CDs, warum eigentlich nicht über Bücher oder Comics?

Weil Redakteure nicht lesen können! Aber ernsthaft: Wir haben uns ganz bewußt auf Kino, Video und Musik beschränkt, weil wir a) nur wenig Platz im Heft haben und b) scheinbar nur recht geringes Interesse an Buchbesprechungen herrscht. Wenn Ihr anderer Meinung seid, schreibt uns einfach! Wir werten die Zuschriften aus und werden dann entscheiden, ob wir nicht doch Lesestoff besprechen.

NINTENDO VS. SONY?
Wie sieht eigentlich bei der GAMES AND MORE die Gewichtung der Berichterstattung aus? Macht Ihr eher mehr für den PC oder lieber für die PlayStation oder Nintendo?

Weder noch: Wir favorisieren weder ein bestimmtes Spielegenre, noch eine spezielle Plattform dadurch, daß wir ihr mehr Platz einräumen als einem anderen System. Wieviele Tests, Previews oder Berichte in der GAMES AND MORE über ein bestimmtes System erscheinen, entscheidet sich einzig und allein durch die Anzahl der Spiele, die bei uns auf dem Tisch landen. Kommen einmal mehr Nintendospiele, stehen auch entsprechend mehr Berichte darüber im Heft. Haben wir mehr PC- oder PlayStation-Spiele, räumen wir diesen Titeln den gleichen Platz ein. Kurzum: Es kommt rein, wie es kommt!



WER LIEBT WEN?
Testet bei Euch jeder Redakteur alles oder haben die einzelnen Leute besondere Vorlieben?

Wie im richtigen Leben, haben natürlich auch unsere Redakteure Vorlieben und Abneigungen. Bei der Vergabe der Testmuster werden diese Vorlieben berücksichtigt. Kommt beispielsweise ein Sportspiel herein, wird sicherlich der Ralf ein Auge darauf werfen, während Michael schreiend aus dem Zimmer rennt. Bei einem heftigen Strategieepos wird David „Dave" Skreiner einen freudigen Luftsprung machen, während Pat sich über einen fetzigen Actionhammer freut.

Ein neues Strategiespiel ist da

POSTER!
Wird es in der GAMES AND MORE auch Poster geben?

Ja! Wir bemühen uns, möglichst oft Poster bei uns im Heft zu haben, aber wir sind da sehr pingelig. Wir machen keine Poster, nur um des Posters willen – ein schönes Motiv sollte es schon sein.

14 TAGE
Warum kommt Ihr alle 14 Tage und nicht monatlich wie alle anderen Spielemagazine?

Weil wir nicht so sind wie die anderen Spielemagazine. Und weil wir wahnsinnig genug sind, mit nur drei Stunden Schlaf am Tag auszukommen! Aber ehrlich: Bei einer monatlichen Erscheinungsweise hätten zwar unsere Redakteure mehr Freizeit, aber Ihr müßtet auf eine aktuellere Berichterstattung verzichten. Denn der entscheidende Vorteil bei unserer Erscheinungsweise ist ganz klar die Aktualität: Während Ihr bei den Monatshefte warten müßt, bis Ihr etwas über den Titel XYZ erfahrt, können wir schon zwei Wochen vorher darüber berichten!

BETATEST
Bei dem Anspruch an die Aktualität – werdet Ihr dann auch Betaversionen oder Spiele testen, die sich in einem frühen Entwicklungsstadium befinden?

Ganz klar: NEIN! Wir wollen zwar aktuell sein, aber nicht auf Kosten der Leser. Es hilft Euch überhaupt nichts, wenn wir eine frühe Betaversion testen. Denn meistens ändert sich noch etwas an dem Spiel, was bedeutet, daß die Wertung auf einer Version basieren würde, die Ihr so nicht im Handel findet. Zudem ist es ärgerlich, wenn wir ein Spiel ausführlich testen und Ihr es erst in drei Monaten kaufen könnt – das frustet ungemein.

Wir testen keine frühen Betas, sondern nur Masterversionen

Deshalb: Bei uns werden sogenannte Master-Versionen getestet! Das sind Spieleversionen, die komplett fertig sind, wo aber beispielsweise die Verpackung noch fehlt. Frühere Spiele-Fassungen tauchen als Preview (also ohne Prozentwertung) im Heft auf.

DO YOU SPEAK JAPANESE?
Was macht Ihr eigentlich mit Importspielen? Testet Ihr auch japanische oder US-Spiele?

Bei japanischen Programmen ist die Antwort einfach: Wir testen keine Nippon-Importe. Wenn wir wissen, daß das entsprechende Spiel in Deutschland erscheinen soll, werden wir es vorstellen und zu gegebener Zeit einen Vorabbericht machen, aber wir werden es nicht testen. Bei US-Spielen verfahren wir ähnlich: Vorstellen ja, testen nein. Eine Ausnahme sind US-Programme, die nie in Deutschland offiziell erscheinen werden. In der aktuellen Ausgabe gibt es deshalb einen Test von „Parasite Eve". Das Spiel wird zwar nie in Deutschland erscheinen, ist aber so gut, daß wir es Euch nicht vorenthalten wollen. Anders bei einem Spiel wie Konamis „Metal Gear Solid": Die US-Version ist fertig, in Deutschland kommt das Programm aber erst im März – also warten wir mit dem Test, bis wir ein deutsches Muster bekommen.

Importspiele werden bei uns nicht getestet

Hallo liebe Leserin! Hallo lieber Leser!

Es ist wichtig, daß Ihr uns Eure Meinung sagt. Wollt Ihr ein Lob loswerden? Oder gefällt Euch die GAMES AND MORE nicht und Ihr meint, einiges könnten wir besser machen? Dann schreibt uns Eure Meinung. Nur so können wir auf Eure Wünsche eingehen und versuchen, GAMES AND MORE noch interessanter zu machen. Vielleicht habt Ihr aber auch nur eine Frage zu Hardwareproblemen, zu Spielen oder zum Heft? Schreibt sie auf und schickt sie uns! Unsere Adresse lautet:

Das Trickwerk Medien
& Marketing GmbH
Redaktion: GAMES AND MORE
Stichwort: Leserbriefe
Obere Hauptstraße 8
85354 Freising

Wir von der GAMES AND MORE beantworten möglichst alle Briefe. Es kann manchmal ein wenig länger dauern, bis Ihr Antwort bekommt, weil ja ziemlich viel Post bei uns eintrudelt, aber wir schreiben garantiert zurück. Wir behalten uns vor, Briefe, die abgedruckt werden zu kürzen. Tips & Tricks-Einsendungen werden gerne gesehen und angenommen, aber wir zahlen kein Honorar dafür. Wird etwas von Euch abgedruckt, nennen wir selbstverständlich Euren Namen. Habt Ihr trotzdem eine feine Lösung oder einen Cheat, schickt diesen bitte an folgende Adresse:

Das Trickwerk Medien
& Marketing GmbH
Redaktion: GAMES AND MORE
Stichwort: Tips & Tricks
Obere Hauptstraße 8
85354 Freising

AUFLÖSUNGEN & SIEGER

Ein herzliches Hallo an dieser Stelle an alle zukünftigen Gewinner und Sieger aus unseren Wettbewerben. Ab der Ausgabe 26 werden wir hier die Gewinner aus den Aktionen und Wettbewerben der jeweils vorausgegangen Ausgaben der GAMES AND MORE vorstellen. Hier, im ersten Heft, steht natürlich noch nichts drin, eben weil es die erste Ausgabe ist. Und in der nächsten GAMES AND MORE (Nummer 25) sind die ersten Auswertungen noch nicht fertig, da sich die Einsendeschlüsse der Wettbewerbe mit dem Veröffentlichungstag der zweiten GAMES AND MORE überschneiden – deshalb gibt's die ersten Namen erst im letzten Heft des Jahres.

MITMACHEN UND GEWINNEN

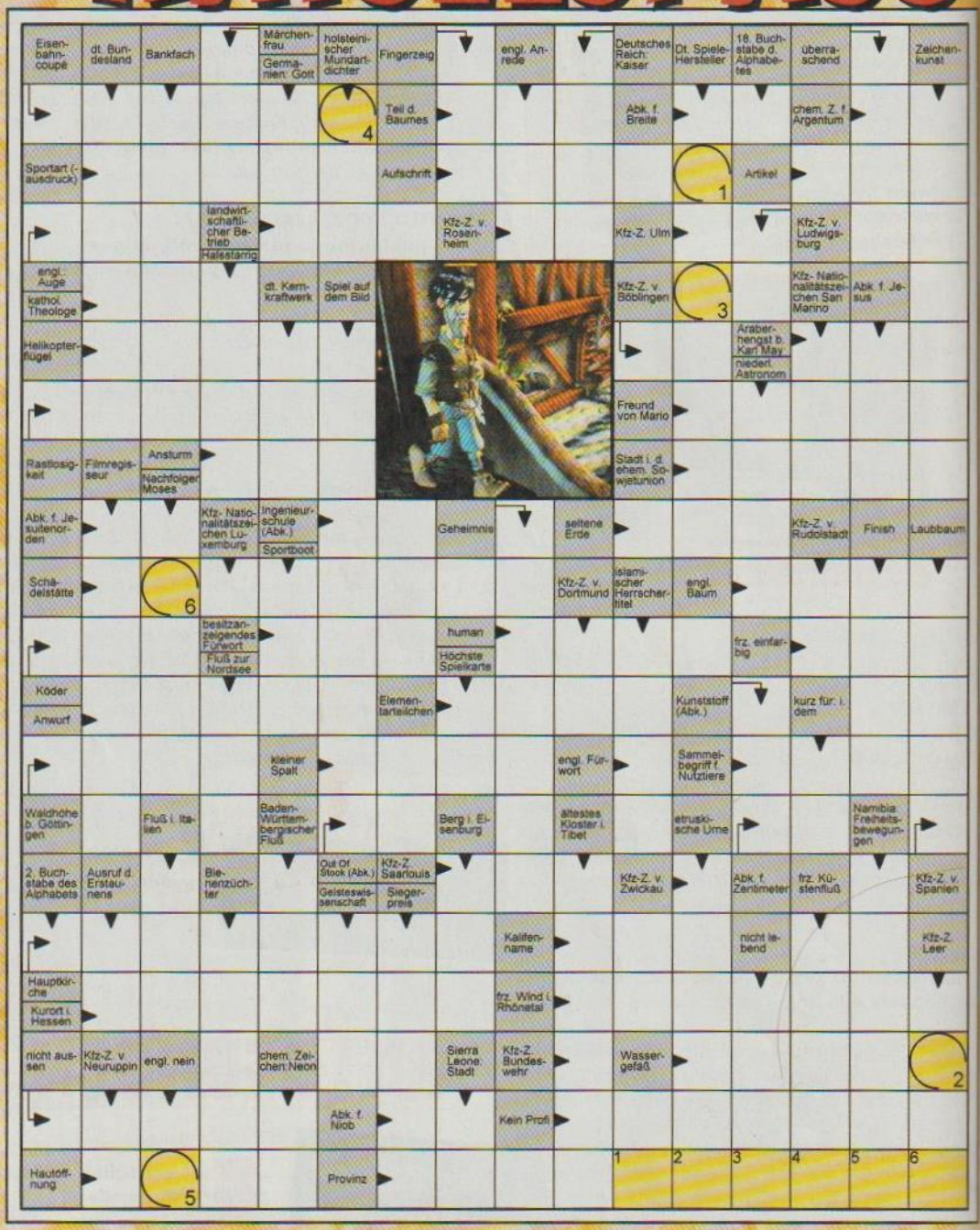
RÄTSELSPASS

Gewinnt ein tolles JOYPAD!

Unter allen, die uns das im Kreuzworträtsel gesuchte Lösungswort einschicken, verlosen wir zehn tolle Joypads (Bitte gebt Euer System mit an!). Einsendeschluß ist der 25.11.98. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schreibt das Lösungswort auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

Das Trickwerk GmbH
Redaktion GAMES AND MORE
Stichwort: Rätsel 24/98
Obere Hauptstr. 8
85354 Freising



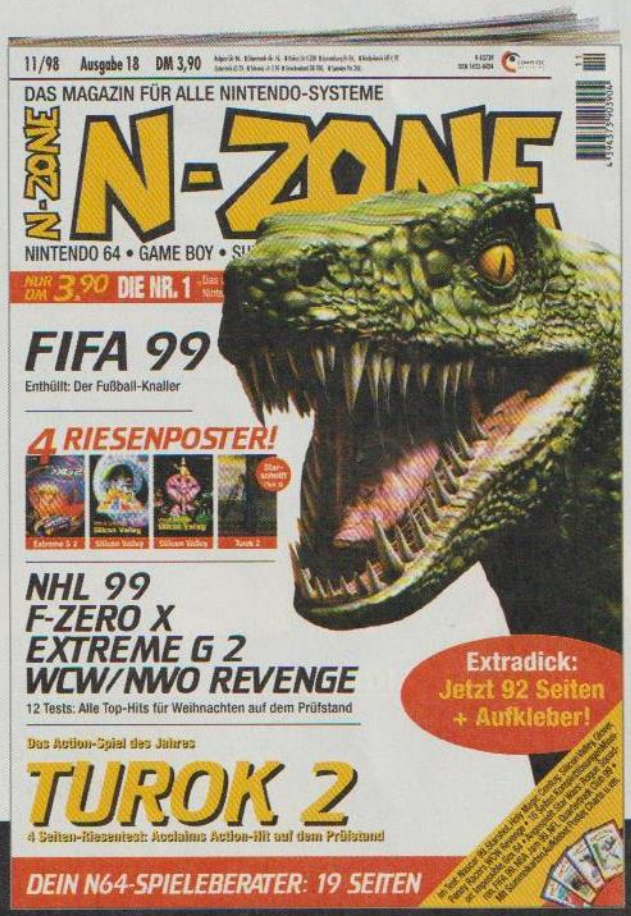
COMIC

space-rat@t-online.de

Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein Donkey Kong.



Im nächsten Heft:

Die neue GAMES AND MORE erscheint am 25.11.1998

TOMB RAIDER III

Darauf haben alle sehnsüchtig gewartet: Lara Croft startet (hoffentlich) endlich zu ihrem dritten großen Abenteuer. In unserem Mega-Test erfahrt Ihr alles über den jüngsten Teil der „Tomb Raider"-Saga.

GANGSTERS

Wahre Macht wird nicht verliehen – sie wird ergriffen! Habt Ihr das Zeug zum Gangsterkönig? In Eidos' Mix aus packender Echtzeit-Strategie und Wirtschaftssimulation könnt Ihr im Chicago der 20er Jahre beweisen, daß auch aus Euch ein guter Al Capone geworden wäre.

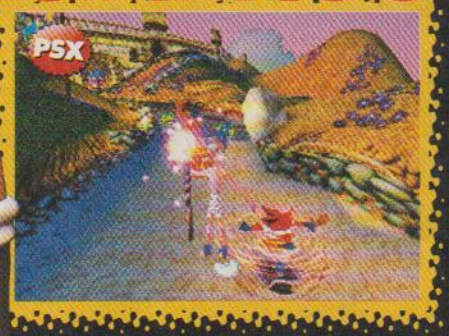
FORMEL 1 '98

Gentlemen, start your engines! – Psygnosis will sich mit seiner Edel-Simulation, die als einzige den offiziellen Segen der FIA hat, wieder den 1. Platz auf dem Siegertreppchen zurückerkämpfen. Ist „Formel 1 '98" besser als „Racing Simulation 2"? In vierzehn Tagen wißt Ihr es!

AUSSERDEM

Im Hardware- sowie im Spezial-Teil dreht sich in der nächsten Ausgabe alles um Sound und Musik. Wir testen die besten Soundkarten für den PC und erklären ausführlich, wie so ein Ding überhaupt funktioniert. Außerdem haben wir ein großes Interview mit der deutschen Popgruppe **„Die Prinzen"** geplant, die in der Add-On-CD von „Anno 1602" als Schauspieler und Minnesänger auftreten.

CRASH BANDICOOT 3



Der liebenswerte Jump'n'Run-Held Crash Bandicoot kehrt zurück: Sony verspricht für sein neues Vorzeige-Plattformspiel 3D-Grafik vom Feinsten und ein durch und durch geniales Gameplay, das seine Vorgänger noch in den Schatten stellen soll. Wir sind gespannt!

Nix wie zum Kiosk!!!

INSERENTENVERZEICHNIS

Funsoft	S. 8/9	Eidos	S. 13	UBI	S. 77
Funsoft	S. 20/21	Software 2000	S. 17	Electronic Arts	S. 89
Hasbro	S. 44/45	Psygnosis	S. 31	Psygnosis	S. 87
Hasbro	S. 54/55	Infogrames	S. 71	Computec	S. 97

Der bekannte Kobold – jetzt auch für PlayStation!

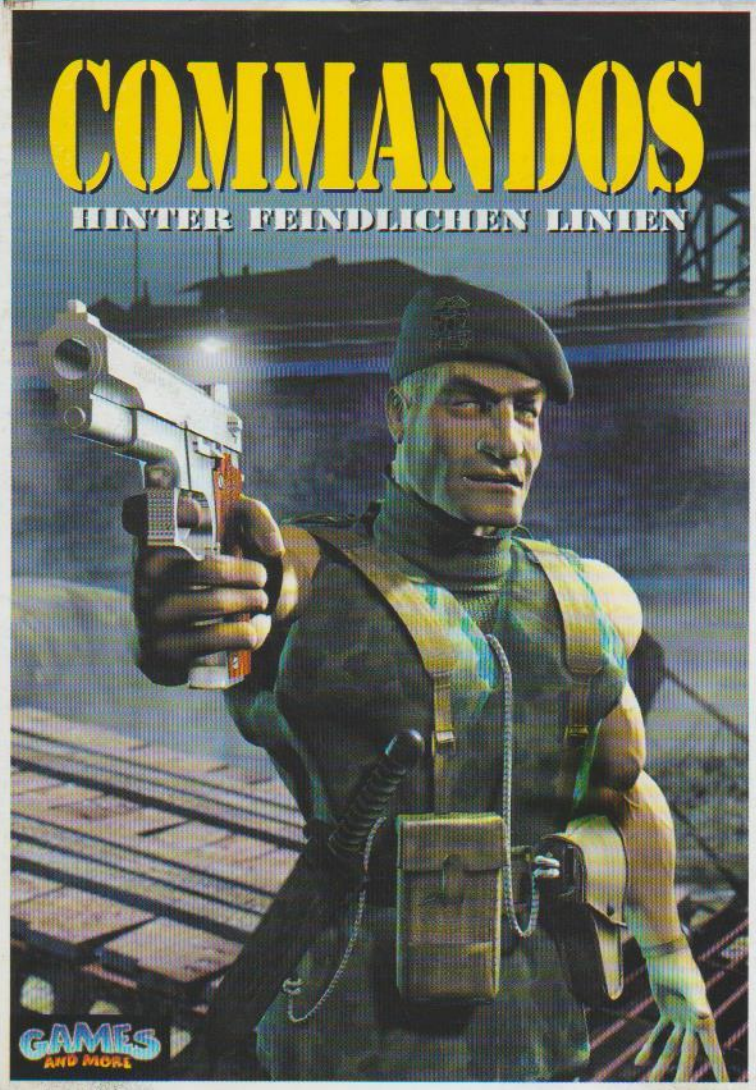
Von vielen bereits mit Sehnsucht erwartet. Jetzt soll Hugo auch auf der PlayStation seine Abenteuer bestehen. Mehr Levels als je zuvor lassen den kleinen Kobold „tödliche" Herausforderungen bestehen, ehe er seine Frau Hugoline und die Kinder Rit, Rat und Rut in die Arme schließen kann. In den Abenteuern Wald, Tauchen, Holzfäller, Skateboard, Zug, Flugzeug und Berg wendet Hexana alle Kräfte auf, um Hugo an der Befreiung seiner Familie zu hindern.

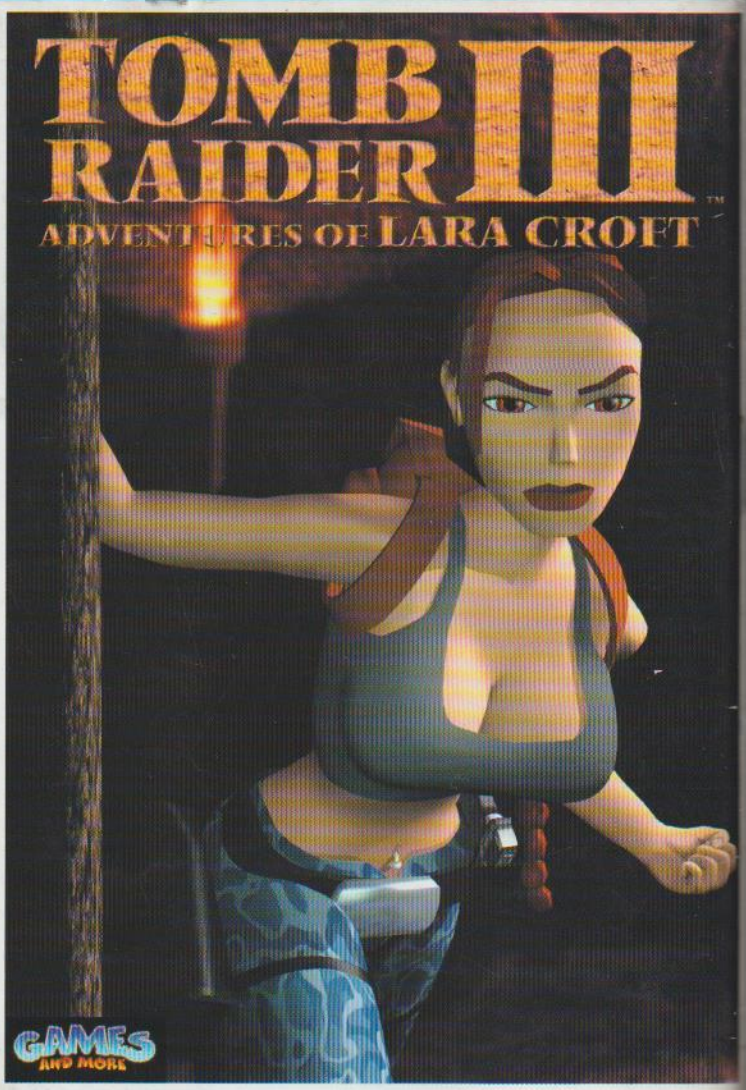
ERHÄLTLICH IM GUTEN FACHHANDEL

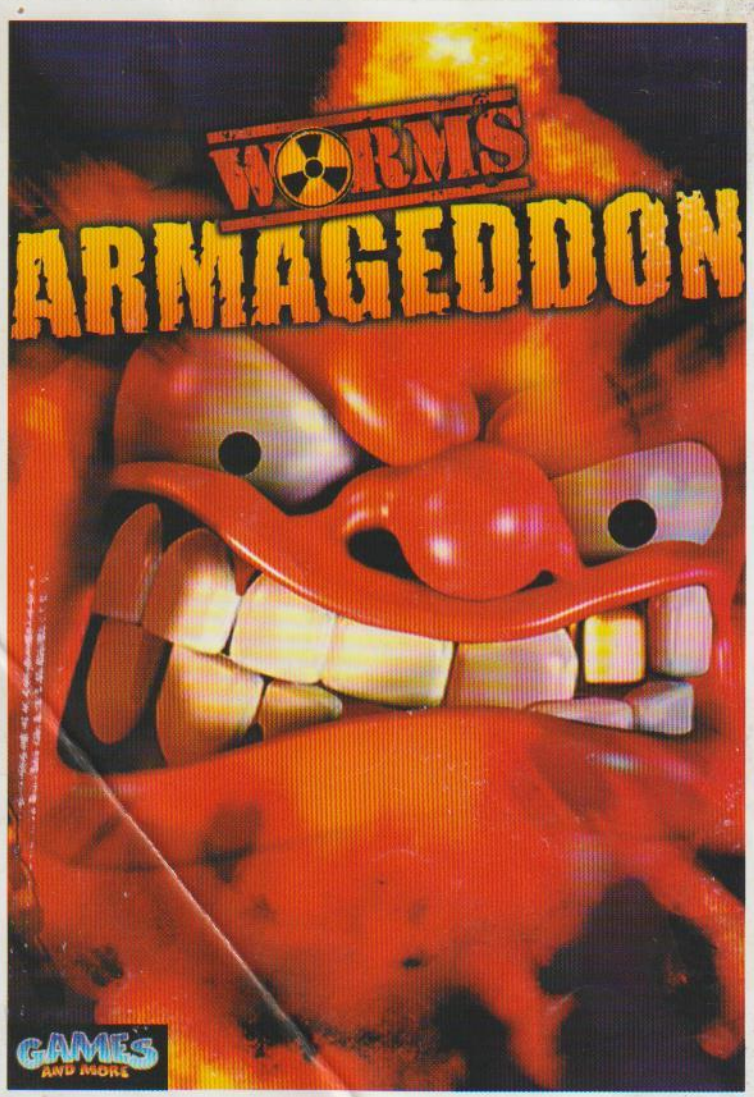
Im Vertrieb von:

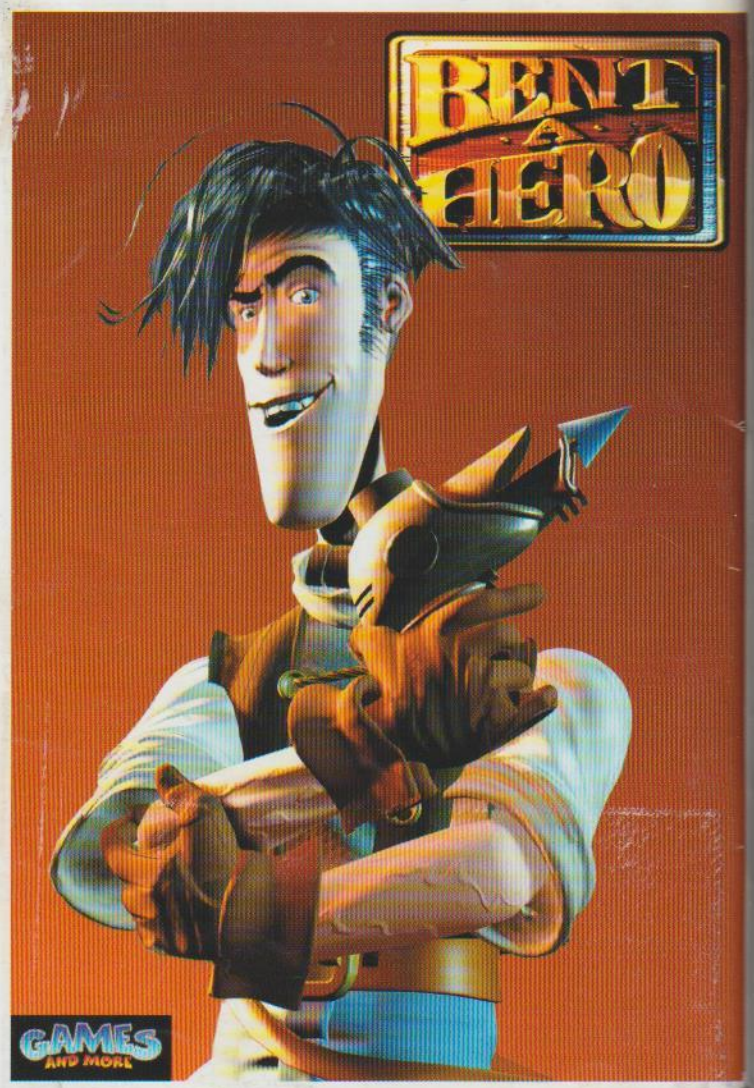
Besuchen Sie uns auch im Internet: http://www.nbg-online.de

KONAMI
Kampf der Zauberer
Die wundersame Welt der Magie und Mystik.
In einer Zeit, in der Finsternis und spirituelles Chaos herrschen, kann nur der Spirit Tamer helfen. Nur der Hüter der Menschheit hat die Naturgewalten in der zauberhaften 3-D-Welt unter Kontrolle.
Das erste Rollenspiel für N64 überrascht mit Fantasy-Zauber der Extraklasse.
Holy Magic Century™
mit deutschem Bildschirmtext
NINTENDO 64
Holy Magic Century ©1998 Konami. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co. Ltd. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weitervermieten jeglicher Art ohne Genehmigung verboten.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74


COMMANDOS
HINTER FEINDLICHEN LINIEN
GAMES AND MORE


TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
GAMES AND MORE


WORMS
ARMAGEDDON
GAMES AND MORE


BENT A HERO
GAMES AND MORE